Плач огненной принцессы

Создание персонажа....1
1) Киньте атрибуты....1
2) Выберите класс....1
3) Выберите мировоззрение....4
4) Выберите начальную профессию....4
5) Выберите имя....4
Экипировка....4
Броня....4
Оружие....5
Животные....5
Жилье....5
Еда....5
Услуги....5
Оборудование....5
Приключения....6
Слуги....10
Описание слуг....10
Найм слуг....11
Столкновения....11
Застать врасплох....11
Расстояние....11
Реакция....11
Сражение....11
Магия....14
Колдуны и эльфы....14
Священники....15
Заклинания колдуна....16
Заклинания священника....17
Список заклинаний....17

Создание персонажа

Чтобы создать персонажа выполните последовательно все шаги описанные в данной главе.

1) Киньте атрибуты

Бросьте кубики 3d6 для каждого атрибута по порядку (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость, Харизма) и запишите их на вашем листке персонажа.

Игрок может решить поменять местами один атрибут с другим.

Каждый атрибут имеет модификатор, который записывается на листке персонажа рядом и зависит от атрибута:

Атрибут	Модификатор
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18+	+3

Харизма

Измеряет способность персонажа быть лидером и его авторитет среди других людей. Харизма не отражает личность персонажа (это зависит от игрока, который им управляет), так же как не отражает и красоту. Модификатор харизмы влияет на способность персонажа нанимать слуг, а также на лояльность этих слуг.

Телосложение

Измеряет здоровье, жизненную энергию и живучесть. Модификатор телосложения влияет на хиты персонажа и на продолжительность определенных физически тяжелых действий, например, на скорость движения весь день.

Ловкость

Измеряет подвижность и рефлексы персонажа. Модификатор ловкости влияет на Класс Брони, шанс попадания с дистанционным оружием, способность действовать в бою быстрее других.

Интеллект

Измеряет знания персонажа до начала приключений. Интеллект не влияет на память персонажа и на способность решать задачки - это зависит от игрока, который управляет персонажем. Модификатор интеллекта влияет на способность персонажа изучать языки, спас-броски против всех заклинаний, и для колдунов он влияет на время (и таким образом на цену) требуемое для исследования заклинаний и создания магических предметов, так же как и на спас-броски субъектов заклинаний колдуна.

Сила

Измеряет грубую силу персонажа. Модификатор силы влияет на шанс попадания в ближнем бою, открытие заклинивших дверей в подземелье или на успешное попадание в ближнем боя.

Мудрость

Измеряет связь персонажа со всей вселенной и силу его духа. Мудрость не влияет на способность персонажа принимать верные решения или верно рассудить ситуацию или других персонажей — это зависит от игрока, который управляет персонажем. Модификатор мудрости влияет на спас-броски не связанные с заклинаниями и для священников он влияет на время (и таким образом на цену) требуемое для создания магических предметов, так же как и на спас-броски субъектов заклинаний священника.

Персонаж корректный?

Если сумма всех модификаторов персонажа меньше нуля отбросьте такого персонажа и начните заново.

2) Выберите класс

Каждый персонаж игрока должен принадлежать какому-то одному классу. Большинство людей встречаемых в мире не принадлежат ни к какому классу — они являются персонажами нулевого уровня (их статистики указаны в таблицах ниже, вместе со статистиками персонажей). Как только вы выбрали класс его нельзя поменять.

Четверо из классов персонажа игрока представляют людей: Воин, Колдун, Священник, Специалист. Другие гуманоиды, не являющиеся людьми, представляют сами себя: Гном, Хоббит, Эльф.

Воин

Кровавые битвы вершат историю человечества. Каждая новая эра известна жестокостью людей, направленной против других людей или победой в бою над ними. Власть имущие рассматривают солдат как инструмент, изменяющий население под их прихоти. Цена, которая платится для удовлетворения их желаний не имеет никакого значения.

В битве нет законов. Люди убивают людей. Ужасно раненный человек начинает кричать о пощаде видя как жизнь вытекает из него с кровью, текущей из многочисленных ран. Его крики игнорируются лишь теми, кто слишком жесток, либо теми кто боится их слышать. Поэты и политики часто воспевают честь и славу битвы за правое дело, но в бою нет чести и славы. Существует только смерть от металлических принадлежностей, которые крушат, рубят и режут.

Существовать для того чтобы быть готовым на убийство по приказу других во имя добра и справедливости, быть закаленным к гибели друзей или любимых товарищей, знать, что тобой в любую минуту могут пожертвовать во имя великих целей — это и есть жизнь солдата.

Воинами являются те солдаты, которые видели жестокость боя, совершили множество злодеяний, за которые во всех вселенных их бы приговорили гореть в аду, и при этом сумели выжить.

Воины обладают самыми высокими боевыми способностями в игре, и это единственный класс персонажей, который улучшает эти способности с получением нового уровня.

После 9го уровня все классы не могут добавлять модификатор телосложения к своим хитам (но есть исключения, например, класс Гном).

Ур	Опыт	Хиты	П	Яд	Д	Му	М
0	-	1d6	16	14	16	15	18
1	0	1d8	14	12	15	13	16
2	2,000	+1d8	14	12	15	13	16
3	4,000	+1d8	14	12	15	13	16
4	8,000	+1d8	12	10	13	11	14
5	16,000	+1d8	12	10	13	11	14
6	32,000	+1d8	12	10	13	11	14
7	64,000	+1d8	10	8	9	9	12
8	128,000	+1d8	10	8	9	9	12
9	256,000	+1d8	10	8	9	9	12
10	384,000	+3*	8	6	7	7	10
11	512,000	+3	8	6	7	7	10
12	640,000	+3	8	6	7	7	10
13+	+128,000	+3	6	4	5	5	8

Колдун

Большая часть населения мира подвергает сомнению существование магии, сталкиваясь с ней только тогда, когда они становятся ее жертвами. Они ютятся в своих церквях, потому что там комфортно, торгуясь между своей свободой и достоинством с правителем, прося у него защиты и это все из-за страха перед сверхъестественным, всем тем на что они не способны и что не могут понять.

Колдуны выбирают другой путь. Вместо того чтобы избегать тьмы, они наслаждаются ей. Они рассматривают магию как новый рубеж для исследований, новый инструмент для получения власти и знаний. Если они очернят свою душу до такой степени что она будет похожа на душу дьявола, ну что же — это всего лишь маленькая цена которую необходимо заплатить.

Колдуны могут создавать заклинания из списка заклинаний колдуна. Их способности полностью описаны в разделе «Магия».

Ур	Опыт	Хиты	П	Яд	Д	Му	М
1	0	1d6	13	13	16	13	14
2	2,250	+1d4	13	13	16	13	14
3	4,500	+1d4	13	13	16	13	14
4	9,000	+1d4	13	13	16	13	14
5	18,000	+1d4	13	13	16	13	14
6	36,000	+1d4	11	11	14	11	12
7	72,000	+1d4	11	11	14	11	12
8	144,000	+1d4	11	11	14	11	12
9	288,000	+1d4	11	11	14	11	12
10	432,000	+1	11	11	14	11	12
11	576,000	+1	9	9	12	9	8
12	720,000	+1	9	9	12	9	8
13	864,000	+1	9	9	12	9	8
14	1,008,000	+1	9	9	12	9	8
15	1,152,000	+1	9	9	12	9	8
16	1,296,000	+1	6	7	8	5	6
17	1,440,000	+1	6	7	8	5	6
18	1,584,000	+1	6	7	8	5	6
19	1,728,000	+1	2	6	7	4	4
20+	+144,000	+1	2	6	7	4	4

Прогресс заклинаний колдуна следующий:

Ур	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	3	2	2	-	-	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	2	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	5	4	3	3	2	1	-	-	-
12	5	4	4	3	2	2	-	-	-
13	5	5	4	3	3	2	1	-	-
14	6	5	4	4	3	2	2	-	-
15	6	5	5	4	3	3	2	1	-
16	6	6	5	4	4	3	2	2	-
17	7	6	5	5	4	3	3	2	1
18	7	6	6	5	4	4	3	2	2
19	7	7	6	5	5	4	3	3	2
20+	8	7	6	6	5	4	4	3	2

Священник

Некоторые религии учат людей как получать благосклонность их любимого божества. Некоторые учат людей как избежать его жестокого праведного гнева. Некоторые просто пытаются преподнести людям правду о мироздании. Но все истинные религии, объединяет одно: ордена тех немногих избранных, которые не являются простыми проповедниками, а являются истинными духовными воинами, которое их божество наделило мистическими силами. Этих избранных и называют священниками.

Священники могут создавать заклинания из списка заклинаний священников. Их способности описаны в разделе «Магия».

Ур	Опыт	Хиты	П	Яд	Д	Му	М
1	0	1d6	14	11	16	12	15
2	1,750	+1d6	14	11	16	12	15
3	3,500	+1d6	14	11	16	12	15
4	7,000	+1d6	14	11	16	12	15
5	14,000	+1d6	12	9	14	10	12
6	28,000	+1d6	12	9	14	10	12
7	56,000	+1d6	12	9	14	10	12
8	112,000	+1d6	12	9	14	10	12
9	224,000	+1d6	10	7	12	8	9
10	336,000	+2	10	7	12	8	9
11	448,000	+2	10	7	12	8	9
12	560,000	+2	10	7	12	8	9
13	672,000	+2	8	3	8	4	6
14	784,000	+2	8	3	8	4	6
15	896,000	+2	8	3	8	4	6
16	1,008,000	+2	8	3	8	4	6
17+	+112,000	+2	6	2	6	4	5

Прогресс заклинаний священника следующий:

Ур	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	-	-	-	-	-	-
4	3	1	-	-	-	-	-
5	3	2	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-
9	4	3	3	3	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	3	1	-
12	5	4	4	3	3	2	-
13	5	4	4	4	3	3	1
14	5	5	4	4	3	3	2
15	6	5	5	4	4	3	3
16	6	5	5	4	4	3	3
17	6	5	5	5	4	4	3
18	6	6	5	5	4	4	3
19	7	6	6	5	5	4	4
20+	8	7	7	6	6	5	4

Специалист

Воины отправляются на приключения от того, что они повидали столько смертей что просто не могут сидеть дома и жить нормальной жизнью. колдуны это те, кто находится в постоянной погоне за темными знаниями и являются нежелательными персонами в нормальном обществе. Священники направляются своими богами, их цель не сидеть на месте, а выполнять специальные поручения.

Специалисты? Они делают это потому что *хотят* это делать. Вдохновленные ли жадностью, скукой или простым любопытством они являются профессиональными исследователями и рискуют жизнью и здоровьем только лишь потому, что менее активный стиль жизни для них просто неприемлем. В некотором смысле это делает их единственными разумными и нормальными приключенцами, но в других отношениях они одни из самых необычных.

Специалисты уникальны тем, что их класс персонажа не имеет никаких специальных способностей. Вместо этого специалисты лучше выполняют определенные действия, которые доступны всем классам на базовом уровне. Специалист начинает с базового уровня, на котором выполняют эти действия другие классы, но получает «очки» которые может потратить на улучшение выбранных навыков:

- ☑ На первом уровне получает 4 таких очка
- ☑ С каждым следующим уровнем еще 2 очка.

Доступные навыки и их базовый уровень перечислены ниже:

- ☑ Архитектура (1 из 6)
- ☑ Взлом (1 из 6)
- ☑ Выживание (1 из 6)
- ☑ Лазание (1 из 6)
- ☑ Ловкость рук (1 из 6)
- ☑ Открыть двери (1 из 6)
- ☑ Подлая атака (1 из 6)
- ☑ Поиск (1 из 6)
- ☑ Скрытность (1 из 6)
- ☑ Языки (1 из 6)

Большинство правил применения этих навыков описано в разделе «Приключения».

Для навыков описанных в виде «X из 6», размещение одного «очка» увеличивает шанс на единицу. Например, базовый навык языки имеет шанс 1 из 6 успешного применения. Специалист разместивший на нем одно очко повышает шанс до 2 из 6.

Для других персонажей подлой атакой является атака выполненная во время сюрприза. Специалист может умножать повреждения, который наносит такая атака инвестируя в нее очки. Базовый уровень множителя этой атаки для всех персонажей равен x1, каждое очко повышает этот множитель на единицу. Если специалист вложил в этот навык хотя бы одно очко он получает дополнительный +2 к такой атаке дополнительно, помимо тех бонусов что доступны обычно.

Когда происходит попытка использовать навык, игрок делает бросок кубика d6 и если результат равен либо меньше, чем навык, действие удалось. В некоторых случаях ведущий делает этот бросок, если персонаж не может быть уверен в успешности результата. Например, персонаж может легко определить удачно ли он вскрыл замок, поэтому такой бросок делает игрок. С другой стороны, после поиска ловушек, персонаж не знает, не нашел ли он ловушку или их здесь просто не было. Такие броски делает ведущий.

Если специалист развил навык до 6 из 6, бросок на успешное применение идет двумя кубиками и только если на обоих выпадает 6 бросок не удачен.

Специалист должен быть *не нагруженным*, чтобы применять любой навык включающий в себя движение и должен иметь набор инструментов, чтобы использовать Поиск для нахождение ловушек или Взлом для взлома замков и разбора механизмов.

Ур	Опыт	Хиты	П	Яд	Д	Му	М
1	0	1d6	14	16	15	14	14
2	1,500	+1d6	14	16	15	14	14
3	3,000	+1d6	14	16	15	14	14
4	6,000	+1d6	14	16	15	14	14
5	12,000	+1d6	11	12	14	13	12
6	24,000	+1d6	11	12	14	13	12
7	48,000	+1d6	11	12	14	13	12
8	96,000	+1d6	11	12	14	13	12
9	192,000	+1d6	9	10	12	11	10
10	298,000	+2	9	10	12	11	10
11	384,000	+2	9	10	12	11	10
12	480,000	+2	9	10	12	11	10
13	576,000	+2	7	8	10	9	8
14	672,000	+2	7	8	10	9	8
15	768,000	+2	7	8	10	9	8
16	864,000	+2	7	8	10	9	8
17+	+96,000	+2	5	6	6	7	6

Гном

Сейчас гномы вымирающая раса. Когда-то они были самым могущественным народом на планете, сейчас они потеряли надежду в будущее и лишены духовных ценностей. В древности они гордились своей архитектурой и технологическими достижениями, любили друг друга также крепко, как им приходилось работать. Проблема была в том что со временем они не менялись. Когда в этот мир пришли другие народы они ушли под землю в свои крепости. Локальные войны и нерешительность лишили гномов их гордости и все что им осталось делать — это тяжело работать.

И в работе заключается жизнь обычного гнома. Нет любви, нет развлечений — одна бесконечная работа, которая занимала мозг и успокаивала дух, путем приобретение несметного количества драгоценных металлов и камней. Это тяжело признать, но многие гномы даже перестали размножаться, выражая таким образом презрение к основным радостям бытия.

Но не все были такими. Некоторые хотели вырваться во внешний мир, желая *жить*! Эти индивидуумы часто испытывали множество неприятностей при попытке прижиться в обществе людей, также как и в своем собственном, и это вынуждало их становится странствующими приключенцами.

Как раса гномы являются короткими и коренастыми, ростом примерно метр двадцать и весом около 60 килограмм. Они живут около трех сотен лет. Обычно они имеют румяный цвет лица, но являются довольно грубыми личностями, шутки и веселья является чуждым даже для тех гномов, которые вышли на поверхность. Все гномы ценят свои бороды — ее длинна часто является измерением мужественности и богатства владельца. Обычно они оформлены изящным образом.

Гномы не являются народом магов, но являются народом жестоких и стойких воинов. Они обладают природной связью с землей и в их культуре преобладает культ архитектуры, что отражается увеличенным навыком Архитектура по сравнению с другими классами персонажей.

Гномы привыкли к тяжелым нагрузкам — они способны переносить до 5 дополнительных вещей чтобы получить первое очко нагрузки.

Также гномы получают +1 к их модификатору телосложения (таким образом гном с телосложением 12 имеет модификатор +1 вместо обычного 0).

Также гномы в отличие от других классов, продолжают применять модификатор телосложения к хитам (если он имеет место) после достижения 9 уровня.

Ур	Опыт	Хиты	П	Яд	Д	Му	М	Архитектура
0	-	1d8	14	16	15	14	14	3 из 6
1	0	1d10	14	16	15	14	14	3 из 6
2	2,200	+1d10	14	16	15	14	14	3 из 6
3	4,400	+1d10	14	16	15	14	14	3 из 6
4	8,800	+1d10	11	12	14	13	12	4 из 6
5	17,600	+1d10	11	12	14	13	12	4 из 6
6	35,200	+1d10	11	12	14	13	12	4 из 6
7	70,400	+1d10	11	12	14	13	12	5 из 6
8	140,800	+1d10	9	10	12	11	10	5 из 6
9	281,600	+1d10	9	10	12	11	10	5 из 6
10	422,400	+3	9	10	12	11	10	6 из 6
11	563,200	+3	9	10	12	11	10	6 из 6
12+	+140,800	+3	7	8	10	9	8	6 из 6

Хоббит

Хоббиты — любопытные существа широко известные всем, как существа любящие отдых и комфорт, но несомненно у них куда больше особенностей чем кажется на первый взгляд. Обычно их рост составляет чуть меньше метра, а все другие физические способности зависят от региона в котором они выросли, но неизменным остается следующее: они имеют большие волосатые ноги и предпочитают ходить босиком. Их ноги достаточно хорошо защищены, чтобы они не страдали от обморожения зимой и не были подвержены паразитическим заболеваниям в теплом климате. Как раса, хоббиты имеют тенденцию развлекаться по полной программе. Стереотип толстых и довольных хоббитов имеет место благодаря обычным хоббитам фермерам, которые сами выращивают множество продуктов и сами же их потребляют, часто не зная меры. Все кто верят в этот стереотип очень удивляются встретив первый раз тертых хоббитов-воителей с множеством шрамов. В среднем все хоббиты живут около сотни лет.

Еще один стереотип, который кружит по миру (и является правдой), что хоббиты всегда рады гостям, но предпочитают оставаться дома. Персонажи хоббиты часто нарушают эту традицию, покидая свои родные дома в поисках приключений. Часто их родственники смотрят как на них как на источник бед и часто считают их безумными.

Хоббиты очень быстрый и подвижный народ — поэтому они получают +1 к модификаторам своей ловкости и одно дополнительное очко класса брони, когда их не застали врасплох. В дикой местности хоббиты имеют невероятную способность оставаться незамеченными, что дает 5 из 6 на навык Скрытность. Также хоббиты начинают с 3 из 6 в навыке Выживание, что отражается их врожденной гармонией с природой.

Из-за своего размера они не могут использовать большое оружие, а среднее оружие должны держать в обоих руках.

Ур	Опыт	Хиты	П	Яд	Д	Му	М	Выживание
0	-	1d6	12	10	15	11	14	3 из 6
1	0	1d6	10	8	13	9	12	3 из 6
2	2,000	+1d6	8	6	10	7	10	3 из 6
3	4,000	+1d6	8	6	10	7	10	3 из 6
4	8,000	+1d6	6	4	7	5	8	4 из 6
5	16,000	+1d6	6	4	7	5	8	4 из 6
6	32,000	+1d6	4	2	4	3	6	4 из 6
7	64,000	+1d6	4	2	4	3	6	5 из 6
8	128,000	+1d6	2	2	2	2	4	5 из 6
9	256,000	+1d6	2	2	2	2	4	5 из 6
10+	+128,000	+2	2	2	2	2	4	6 из 6

Эльф

Будучи когда-то воплощением просветленности и ответственности эльфийская цивилизация пришла в упадок из-за неконтролируемого расселения людей. Некогда эльфы правили лесами, горами и равнинами, теперь они вынуждены жить маленькими секретными анклавами, обладающими огромной силой, но абсолютно неспособные ничего поделать с людской нацией. В отличие от гномов, эльфы признают, что просто таков теперь порядок вещей и принимают свое поражение с благородством. Однако их отношения к людям не так уж и однозначны. Некоторые видят в людях единственных наследников мироздания, они стремятся помочь им и направить их по пути мудрости. Другие видят, что люди катят мир к упадку и пытаются уничтожить их, прежде чем они уничтожат весь мир. А некоторые, которых их же народ считает молодыми и не смышлеными, пытаются жить среди людей.

Эльфы являются магическими существами относящимися к волшебному царству. Как следствие, они наслаждаются жизнью в дикой местности и адаптируют свои дома для существования в гармонии с окружающей средой. В среднем их рост составляет полтора метра и почти всегда они имеют стройное телосложение. Резко бросающаяся в глаза отличительная особенность эльфов — их остроконечные уши (их размер меняется в зависимости от конкретного региона) и большие глаза, которые часто имеют цвет не встречающийся у других рас.

Персонажи эльфы являются индивидуумами, которые одинаково хорошо дерутся и применяют магию. Эльфы имеют тот же список заклинаний и их прогрессию что и колдуны. Их способности полностью описаны в разделе «Магия».

Обостренные чувства эльфов позволяют им использовать навык Поиск более эффективно (2 из 6), и они менее подвержены сюрпризу, чем другие расы (1 из 6). Обычные эльфы 0-го уровня не владеют магией — только персонажам доступная такая возможность.

Ур	Опыт	Хиты	П	Яд	Д	Му	М	Поиск
0	-	1d6	15	14	17	15	17	2 из 6
1	0	1d6	13	12	15	13	15	2 из 6
2	3,000	+1d6	13	12	15	13	15	2 из 6
3	6,000	+1d6	13	12	15	13	15	2 из 6
4	12,000	+1d6	11	10	13	11	13	3 из 6
5	24,000	+1d6	11	10	13	11	13	3 из 6
6	48,000	+1d6	11	10	13	11	13	3 из 6
7	96,000	+1d6	9	8	9	9	11	4 из 6
8	192,000	+1d6	9	8	9	9	11	4 из 6
9	384,000	+1d6	9	8	9	9	11	4 из 6
10	576,000	+2	7	6	7	7	9	5 из 6
11	768,000	+2	7	6	7	7	9	5 из 6
12	960,000	+2	7	6	7	7	9	5 из 6
13	1,152,000	+2	5	4	5	5	7	6 из 6
14	1,344,000	+2	5	4	5	5	7	6 из 6
15	1,536,000	+2	5	4	5	5	7	6 из 6
16	1,728,000	+2	5	4	5	5	7	6 из 6
17+	+192,000	+2	3	3	3	3	5	6 из 6

Определите хиты

Случайным образом определите количество начальных хитов персонажа, в соответствии с их таблицей прогресса и добавьте модификатор телосложения. Персонажи первого уровня имеют определенное минимальное количество хитов, которыми они могут обладать. Если выброшенное количество хитов меньше чем указанное в таблице ниже, просто возьмите то, что указано в таблице.

Класс	Минимум хитов
Воин	8
Колдун	3
Священник	4
Специалист	4
Гном	6
Хоббит	4
Эльф	4

Указанный минимум не влияет на количество хитов выбрасываемое после первого уровня. Чтобы определить количество хитов на втором, третьем и т. д. уровне просто бросьте кубик и добавьте модификатор от телосложения (после 9го уровня модификатор не добавляется).

Полученное число хитов является максимальным числом хитов которое может иметь персонаж на текущем уровне. Когда персонаж теряет хиты в ходе своих приключений, есть специальные правила по восстановлению, но никакими способами лечения нельзя достигнуть числа хитов большего чем максимальное.

Определите шанс попадания и спас-броски

В бою, атакующий персонаж делает бросок кубика d20, и если результат (после применения всех модификаторов) больше или равен классу брони цели, атака считается удачной. Чистая «20» на кубике всегда считается успехом (если только враг не имеет иммунитет от атакующего оружия, но это очень редкая ситуация), равно как чистая «1» всегда считается промахом.

Все персонажи включая персонажей игроков имеют *бонус к попаданию,* который они добавляют к броску на попадание.

Все классы, кроме воинов, имеют +1 к попаданию. Воины же на первом уровне имеют +2 и с каждым последующим уровнем он увеличивается на +1.

Значения спас-бросков для всех классов указаны в описании каждого класса. Ведущий информирует игроков когда необходимо сделать спас-бросок, и к какой категории относится этот бросок. Указанное в таблице число является числом которое необходимо выбросить на кубике (после всех возможных модификаторов) и выше его, чтобы спас-бросок считался успешным. Чистая «20» всегда считается успешно выполненным спас-броском, чистая «1» всегда считается проваленным спас-броском.

Эти защитные броски (или спас-броски), покрывают все возможные ситуации от которых может «спасаться» игрок. Если есть сомнения в какую категорию следует использовать, начните с самой левой колонки и двигайтесь в правую сторону, используя первую категорию которая подходит под конкретную ситуацию.

- ☑ Паралич включает любой эффект, после применения которого жертва не способна передвигаться (например, окаменение или результат применения заклинаний *Удерживать персону, Паутина* и т. д.)
- ☑ Яд используется в любой ситуации которая не учитывает количество хитов и результатом может быть бессознательное состояние или смерть.
- ☑ Дыхательное оружие используется при атаках, которые действуют на область.
- ☑ Магические устройства включают эффекты исходящие из любых магических предметов, которые имеют эффекты похожие на заклинания, будь это палочки, посохи, кольца и т. д.
- ☑ Магия включает любой магический эффект созданный заклинанием или врожденной магической способностью.

3) Выберите мировоззрение

Мировоззрение отражают местоположение персонажа на космической шкале закона и хаоса. Оно абсолютно не влияет на личность персонажа, его пристрастия, моральность или совершаемые поступки. В основном мировоззрение используется для определения того, как персонаж будет подвержен воздействию различным магическим элементам в игре. Существует три мировоззрения: Законное, Нейтральное и Хаотичное.

Законное

Вселенная имеет конечный неопровержимый, безупречный и неизменный план, по которому работают все происходящие вокруг события. Во время движения времени, любые отвлечения или сопротивления этому плану бесполезны ибо все и так находится в идеальном состоянии, более того — будущее предопределено и оно не имеет альтернативы. Те кто предпочитают законное мировоззрение верят, что у каждого есть неизбежное предназначение, но они не имеют понятия какая именно участь уготовлена им в этом предназначении и какую роль они сыграют в дальнейших событиях. Поэтому они всегда ориентируются на знамения и знаки, которые покажу им верный путь.

Хаотичное

Кричащий водоворот за завесой теней и существования является источником всей магии. Он заставляет изгибаться и плакать фабрику мироздания. Он уничтожает все что стремится быть постоянным. Он позволяет творить великие чудеса, такие как изменение реальности, по прихоти тех, кто может взывать к жутким силам. Он творит великие катастрофы, призывает демонов и много много куда более страшных вещей, которые насилуют нашу реальность и оставляют после себя пустоту. Все что сделано должно быть разрушено. Ничего не существует и ничего не могло существовать. Хаотичные персонажи затронуты магией и рассматривают мир с точки зрения приливов и отливов магической энергии, стирающей замки из песка, которые великие правители и боги построили для себя.

Нейтральное

Чтобы быть нейтральным достаточно просто существовать между законом и хаосом. Все смертные рождаются нейтральными существами и остаются такими на протяжении всего своего существования, пока они сами не сделают определённые шаги к изменению своего мировоззрения (часто крайне неразумные шаги). На самом деле большинство из них до конца не понимают понятие Закона или Хаоса так как оно описано выше. Поэтому многие смертные которые заявляют что у них Законное или Хаотическое мировоззрение не являются настоящими Законными или Хаотическими существами — каждый человек когда либо существовавший всегда остается Нейтральным существом.

Священники всегда должны быть Законными. Колдуны и эльфы Хаотические. Все другие вольны выбирать любое мировоззрение.

4) Выберите начальную профессию

Все персонажи начинают свои приключения с деньгами и экипировкой которую они заполучили до этого. Игроки выкидывают сколько денег было у персонажей на старте и затем покупают экипировку на эти деньги. Считается, что вся купленная таким образом экипировка была добыта до старта приключений.

Базовая единица измерения денег — серебряная монета. Она конвертируется в другие монеты по следующим правилам:

1 золотая = 50 серебряных = 500 медных.

Считается что все персонажи начинают игру с набором одежды, соответствующей текущему климату и области бесплатно. Колдуны и эльфы получают бесплатно книгу заклинаний.

Начальные деньги

Каждый персонаж начинает с 3d6 x 10 серебряных монет. Если персонаж начинает более чем с первого уровня, он имеет 180 серебряных монет плюс 3d6 x 10 на каждый уровень после первого. Например, персонаж четвертого уровня начинает с 180 + (9d6 x 10) монетами.

Закупка экипировки

Ведущий должен предупредить игроков, есть ли какие-либо ограничение, изменения или добавления в список экипировки перед тем как они будут создавать персонажей. Цена указана для городской и деревенской областей (в этих понятиях городская область это поселение где живет как минимум 1.000 человек, а деревенская область это все что в дне пути от города). Новые персонажи, так как их имущество было приобретено в прошлых приключениях может выбирать между минимальной ценой.

Все цены указаны для обычной ситуации, ведущий может объявить что часть (или все) цен будут стоить дороже или дешевле в зависимости от локации, политической ситуации, традиций, сильных гильдий и т. д.

5) Выберите имя

Имя персонажа, после его класса, наверное больше всего представляет персонажа. Имя должно быть красивое и вписываться в описание компании.

Экипировка

Предметы, указанные наклонным шрифтом, не учитываются в расчете нагрузки (см. страницу 6). Предметы указанные наклонным-жирным шрифтом считаются большими предметами.

Броня

Предмет	Город	Село	КБ
Кожаная броня	25	50	14
Кольчуга	100	-	16
Латы	1,000	-	18
Щит	10	25	
Кожаный доспех коня	250	-	14
Кольчужный доспех коня	500	-	16
Латный доспех коня	1,000	-	18

Персонаж, носящий броню получает класс брони, указанный в таблице. Если он не носит броню его класс брони равен 12. Щит увеличивает класс брони на 1 в ближнем бою и на 2 при дистанционных атаках.

Оружие

Предмет	Город	Село	Повреждения
Алебарда	30	-	d8
Кастеты	10	-	d3
Кнут	10	25	d3
Копье	5	3	d6
Оружие, среднее	20	50	d8
Оружие, короткое	10	10	d6
Оружие, огромное	50	-	d10
Оружие, миниатюрное	5	5	d4
Пика	30	-	d10
Посох	5	-	d4
Рапира	15	-	d8
Сеть	20	-	-
Удавка	5	-	d6

Каждое оружие условно можно причислить к какой-то категории описанной в таблице выше. Персонаж, покупающий предмет из данной категории должен указать какое конкретно это оружие (булава, длинный меч, молот, шестопер и т. д.).

Серебряное оружие стоит в 10 раз больше указанной цены и имеет шанс 1 из 10 поломаться (или 1-2 на броске попадания), в любой момент когда оно используется для атаки (даже если атака неудачна).

Не модифицированным классом брони считается класс одетой брони и щит. Модификаторы от ловкости, магии и любые другие не учитываются.

Некоторое оружие может «атаковать со второго ряда». Это применимо, когда в бою есть понятие рядов войск. Обычно бить может только первый ряд, но с этим оружием бить может и второй ряд.

Алебарда

Это двуручное оружие может быть использовано для атаки со второго ряда, может быть использовано для выставление против нападения и получает бонус +1 если не модифицированный класс брони оппонента 16 и более.

Кастеты

Также включает перчатки с шипами и другое подобное оружие. Пользователь получает -2 штраф к попаданию если не модифицированный класс оппонента 15 и более.

Кнут

Не эффективно против оппонентов с классом брони 14 и выше, но позволяет наносить атаку ближнего боя на 4 метра длинны.

Копье

Можно использовать для атаки со второго ряда и выставлять против нападения.

Оружие, среднее

Эта категория включает стандартные мечи, боевые топоры и булаву любых видов. Хоббиты используют оружие из этой категории в двух руках.

Оружие, короткое

Включает одноручное оружие, такое как короткие мечи и ручные топоры.

Оружие, миниатюрное

Эта категория включает маленькое одноручное оружие, включая кинжалы, палицы и получает -2 к попаданию, когда персонаж пытается атаковать оппонента с не модифицированным классом брони 15 или выше.

Оружие, огромное

Категория включает все оружие, которое надо держать в двух руках. Двуручный меч, маул, обоюдоострый топор, попадают сюда.

Пика

Это оружие можно использовать одной рукой сидя верхом на лошади. В иных случаях ведет себя так же как и Алебарда.

Посох

Используется двумя руками. В сельской местности не стоит ничего, поскольку там найти длинную палку не вызывает проблем.

Рапира

Это одноручное оружие получает -2 к попаданию, когда персонаж пытается атаковать оппонента с не модифицированным классом брони 15 или выше.

Сеть

Удачная атака этим оружием заставляет жертву выполнить спас-бросок от паралича. Если бросок не пройден, жертва считается беспомощной, так же как и владелец сети, который ее держит, с точки зрения защиты от атак. Оружие держится в обоих руках.

Удавка

Это оружие используется только тогда когда вы застали врага врасплох или когда вы выполнили удачный бросок борьбы (страница 14). Если вы попали, цель считается захваченной и получает 1d6 повреждений каждый раунд.

Дистанционное оружие

Предмет	Гор	Сел	Пв	0	-2	-4
Арбалет, легкий	25	-	d6	<20	<60	<160
Арбалет, тяжелый	30	-	d8	<20	<80	<200
Дарт	1	-	d4	<4	<8	<12
Камень	-	-	d2	<4	<8	<12
Копье	5	1	d6	<4	<8	<24
Лук, длинный	75	-	d6	<20	<240	<400
Лук, короткий	25	25	d6	<20	<60	<160
Плевательная трубка	5	-	-	<8	<20	<32
Праща	1	0.1	d4	<20	<120	<180
Другое оружие	Как в ближ. б.			<4	<8	<12

Стрелы и болты для арбалета стоят по 5 медных монет каждая. Пули для пращи стоят 2 медных монеты.

Стрельба на среднюю дистанцию накладывает -2 к попаданию, на длинную -4 (дистанция указана в метрах).

Легкий арбалет стреляет каждый второй раунд и игнорирует 2 очка класса брони. Тяжелый арбалет стреляет каждый третий раунд и игнорирует 4 очка брони. Все другое оружие стреляет каждый раунд.

Если из пращи метать камни вместо специальных пулек, используйте половину указанной дистанции.

Животные

Животное	Город	Село
Лошадь, боевая	500	-
Лошадь, ездовая	100	100
Мул	50	25
Пони	75	50
Почтовые голуби	500	500
Скот	10	5
Собака	50	2

Жилье

Аренда (в сутки)	Город	Село
Аренда, 1 месяц (за квадрат со стороной 4 метра)	30	15
Гостиница, бедная	1	5 мм
Гостиница, защищенная	10	5
Гостиница, модная	>25	>2
Гостиница, средняя	5	2
Гостиница, экстравагантная	>100	>25
Купить недвижимость (за квадрат со стороной 4 метра)	3000	1500
Сарай	-	1 мм

Еда

Предмет	Город	Село
Бутылка вина, дешевого	5 мм	2 мм
Бутылка вина, дорогого	>10	-
Бутылка вина, приличного	>1	>1
Выпивка, дешевая	1 мм	1 мм
Выпивка, дорогая	>15	>10
Выпивка, обычная	3 мм	2 мм
Выпивка, хорошая	5	5 мм
Паек, обычный в день	1	5 мм
Паек, плотный в день	2	1
Поесть, изысканно	1	5 мм
Поесть, богато	>15	>10
Поесть, обычно	5 мм	3 мм
Поесть, скудно	2 мм	1 мм
Прокормить животное, в день	1	5 мм

Услуги

Услуга	Город	Село
Доставка груза, за кг и за день	5 мм	2 мм
Корабль, за день с пассажира	2	-
Корабль, чартер, за день	100	100
Кучер, местный	1	1 мм
Кучер, путешествие за день	10	10
Кучер, чартер, за день	20	-
Почат, между королевствами	15	15
Почта, вне мира	25	25
Почта, между городами	5	-
Почта, местная	1	-

Оборудование

Предмет	Город	Село
Бумага	2 мм	2 мм
Бур	5	5
Бурдюк	1	1
Бутылка, пустая	5 мм	7 мм
Веревка, 20 метров	3	3
Гвозди	1 мм	2 мм
Деревянный молоток	3 мм	3 мм
Ездовые принадлежности	25	10
Жердь, 4 метра	1	5 мм
Жир	1 мм	1 мм
Замок	7	10
Зеркало, серебро	30	-
Зеркало, сталь	1	5
Зеркало, стекло	10	15
Инструмент	>1	>5
Инструменты специалиста	20	-
Кандалы	10	15
Карта, королевства	10	25
Карта, местная	1	5
Кастрюля	1	5 мм
Кирка, шахтерская	6	12
Клин, деревянный	1 мм	1 мм
Клин, стальной	3 мм	5 мм
Книга, заклинаний	100	-
Книга, чистая	5	1 зм
Книга, чтение	10	2 зм
Колючки	5 мм	-
Кошка, цепляющаяся веревка	5	10
Крючок рыболова	1	1
Лестница, 4 метра	10	7
Ломик	2	2
Лопата	3	3
Мел	1 мм	1 мм

Предмет	Город	Село
Мыло	1 мм	1 мм
Одежда, бедная	1	5 мм
Одежда, зимняя	10	5
Одежда, нормальная	5	2
Одежда, экстравагантная	>20	-
Палатка, большая	25	-
Палатка, обычная	10	20
Палатка, одиночная	5	10
Палатка, шатер	50	-
Песочные часы	100	-
Плавательный пузырь	1	1
Подзорная труба	250	-
Подъемный механизм	2	3
Самоцвет	>5	>5
Свеча	1 мм	1 мм
Свисток	1	1
Святая вода	25	25
Святой символ, дерево	1	1 мм
Святой символ, серебро	25	50
Святой символ, сталь	10	10
Спальник	2	1
Спички	1	5
Ступо	3 мм	1 мм
Табак	1	5 мм
Труба	1	5 мм
Тубус для свитков	1	3
Факел	1 мм	1 мм
Флакон масла для фонарей	5 мм	5 мм
Фонарь	3	5
Цепь, за каждые полметра	2	3
Чернило	1 мм	5 мм
Чертополох	1	5 мм
Шипы альпинистские	5	5
Ювелирное изделие	>10	>10

Приключения

Архитектура

Зацепки, предупреждения и другая полезная информация может быть получена персонажем при изучении окружающих его строений. Определение факта, что часть строения была пристроена к основному строению позже его создания, направление движения подземного проход, безопасен ли он для движения, определения способа постройки и стиля постройки — все это поможет исследователям в прохождении подземелий и разгадки тайн древних руин.

Любой персонаж имеет шанс 1 из 6 заметить любую из этих особенностей в окружающей архитектуре. Навык никогда не используется пассивно; персонаж должен потратить ход на изучение строений.

Взлом

Манипуляции с мелкими объектами просто называются взломом. Часто он используется для вскрытия замков или обезвреживания мелких механических ловушек. Имейте ввиду — только механические замки к замочной скважине которых персонаж имеет доступ могут быть взломаны. Только ловушки, которые персонаж обнаружил и к механизму которых персонаж имеет доступ можно обезвредить.

Растяжка — типичная ловушка к которой персонаж имеет доступ, также как и замок с ядовитыми иглами. Зажимающаяся половая плитка, которая, когда ее нажимают обрушивает потолок, является примером ловушки, которую персонаж не может обезвредить, потому что ее механизм находится за стеной, полом или потолком.

Другое использование взлома (установка ловушки, быстрый ремонт мелкого механизма) также допустимо и время от времени используется по разрешению ведущего.

Персонаж имеет одну попытку применения взлома на каждый объект. Если попытка не удалась, персонаж должен получить уровень чтобы попробовать снова. Базовый шанс успешного применения взлома 1 из 6.

Видимость и свет

В подземелье или в других местах где нет света, персонаж должен нести его источник, чтобы четко видеть все вокруг. Факелы или фонари позволяют видеть на 12 метров вокруг, свеча на 4 метра. Фонари используют 1 флакон масла на 24 часа работы, факелы горят в течении 6 ходов, перед тем как сгорают полностью. Свеча может гореть 12 ходов. Персонаж с источником света не может застать оппонентов врасплох — свет просто его выдает.

Время

В игре принято учитывать время так, как это диктует игра. Если по какой-то причине персонажи решили ждать, ведущий может сказать «прошло два дня», например. Если не случилось ничего важного игроки просто вычеркивают необходимое количество еды, списываю деньги на содержание и отыгрывают любые другие действия произошедшие за это время.

Время от времени наступает период когда важно учитывать ход времени. Три единицы измерения времени имеют специальное значение в игре:

- ☑ **Ход** занимает 10 минут реального времени. Обычно он используется чтобы следить за временем действия заклинаний и продолжительностью подземных исследований.
- ☑ **Раунд** занимает 6 секунд реального времени. Обычно он используется для измерения длины боя и длительности боевых заклинаний.
- ☑ **Сегмент** занимает 1 секунду. Во время каждого раунда персонажи действуют в определенном порядке. Точное время когда происходит их действие называется сегмент.

Двери

Закрытые двери не пройти без нужного ключа, взлома замка (требует броска по навыку Взлом и соответствующих инструментов Специалиста) или выбивания двери.

Для выбивания дверей требуется соответствующее оборудование (что-то вроде топора для деревянной двери или кирка для каменной двери и т. д.) и занимает 1 ход для деревянной двери и 2 и более для дверей из другого материала.

Множество дверей в подземельях и руинах давно заклинило от старости. Чтобы открыть обычную заклинившую дверь необходимо сделать удачный бросок по навыку Открыть дверь (базовый уровень 1 из 6). К броску добавляется модификатор от силы, таким образом если персонаж имеете +1 шанс будет 2 из 6 открыть дверь. Использование лома дает еще +1 к броску, а каждая дополнительная персона добавляет еще +1 (хотя только две персоны могут помочь при открытии дверей стандартного размера). Каждая попытка занимает 1 ход.

Дверь сделана из камня или другого твердого материала требует большего числа для открытия (огромная каменная дверь может иметь -2 из 6 чтобы поддаться и требует бонусы чтобы хотя бы совершить попытку) или ее отрыть вообще невозможно.

Движение и нагрузка

Скорость движения персонажа определяется количеством вещей, которое он носит или как сильно он нагружен. По хорошему необходимо было бы просуммировать вес каждого предмета. Но в реалии, во время игры никто за этим не следит (хотя время от времени ведущий может провести аудит инвентаря персонажа, чтобы проверить все ли вещи помещаются в его рюкзак или сумку).

Описание	Очки
Персонаж носит кольчугу	+1
Персонаж носит латы	+2
За каждые 5 вещей у персонажа	+1
За каждую вещь большого размера	+1

- ☑ Множество мелких вещей — дротики, стрелы и т. д. считаются одной обычной вещью.
- ☑ Вещи, которые персонаж носит на себе, такие как одежда, ожерелье или рюкзак и т. д. не считают себя как «одна вещь» в понятиях нагрузки.
- ☑ Оружие и броня всегда считается «одной вещью».
- ☑ Очень мелкие предмет вообще не считаются за вещь и не участвуют при расчете нагрузки.

Вещи большого размера считаются отдельно. Как показано в таблице, за каждую такую вещь необходимо начислять одно очко нагрузки. Большие вещи это те, которые персонаж держит в двух руках (например, двуручное оружие) или те, которые по длине соизмеримы с ростом персонажа.

Очки	Нагрузка	Ход	Бой	Бег	День
0-1	Не нагружен	48	16	48	40
2	Легкая	36	12	36	30
3	Тяжелая	24	8	24	20
4	Максимальная	12	4	12	10
5+	Перегрузка	0	0	0	0

- ☑ **Ход**: сколько метров пройдет персонаж за один ход в режиме «исследования» карты.
- ☑ **Бой**: на сколько метров может двигаться персонаж за раунд боя.
- ☑ **Бег**: на сколько метров может пробежать по прямой персонаж за раунд боя (утроенное значения нормы движения в бою).
- ☑ **День**: сколько километров пройдет персонаж за день. К этому числу добавляется удвоенный модификатор от телосложения, если персонаж двигается своими ногами.

Ездовые животные

Если животное толкает воз или другое транспортное средство, его груз также добавляется грузу животного. Множество ездовых животных тянущие один воз делят очки нагрузки между собой.

Описание	Очки
За каждого человека или гнома	+5 (+его груз)
За каждого эльфа	+4 (+его груз)
За каждого хоббита	+3 (+его груз)
Животное в кожаной броне	+1
Животное в кольчуге	+2
Животное в латах	+3
Животное тянет воз	+5 (+его груз)
За каждые 5 вещей груза	+1
Погонщик упаковал груз	-5

Очки	Нагрузка	Ход	Бой	Бег	День
0-10	Не нагружен	96	32	96	80
11-15	Легкая	72	24	72	60
16-20	Тяжелая	48	16	48	40
21-25	Максимальная	24	8	24	20
26+	Перегрузка	0	0	0	0

Ослы (мулы) вычитают 5 очков нагрузки из своего общего веса, но двигаются с половиной скорости. Пони двигаются с указанной скоростью но стартуют с 6 очками нагрузки.

Движение весь день

Все указанное выше движение за день подразумевает 8 часовое движение по дороге с периодическими остановками на 5-10 минут. Если ландшафт местности отличный от хорошей дороги, следует использовать модификаторы:

Ландшафт	Модификатор
Джунгли, горы, болото	X 1/3
Пустыня, лес, холмы	X 1/2
Равнина, поле, тропа	X 2/3
Дорога, тракт	X 1

Плохая погода так же влияет на дорогу:

Условия	Модификатор
Сильный шквальный ветер	X 1/2
Буря	X 1/3

Марш-бросок

Персонаж может двигаться 12 часов вместо положенных 8. Если так — расстояния движение увеличится на 50%. Каждый день такого движения после первого персонаж получает d6 повреждений, животные получают эти повреждения даже в первый день движения. Если животное получит 5 или 6 хитов таким образом оно умирает в конце дня.

Добывание еды и охота

Персонажи способны добывать еду и воду во время их сухопутного движения. Чтобы найти еду и воду в дикой местности, персонаж делает бросок по навыку Выживание, с модификаторами, зависящими от ландшафта, как показано в таблице:

Ландшафт	Шанс найти еду
Равнина, поля	+1 на d6
Горы	Без изменений
Лес	+2 на d6
Пустыня	-1 на d6
Джунгли	+2 на d6
Болото	Без изменений

Охота занимает время, и дистанция пройденная за день в случае удачного броска сокращается на d4 x 25%. Неудачная охота занимает весь день. Успех означает, что было найдено еды на d4 дня на одного человека.

Во время охоты расходуется d10 предметов амуниции за каждую попытку. Если персонаж не имеет нужного дистанционного оружия, шанс на поиск еды понижается на 1 единицу. Если персонаж вообще не имеет дистанционного оружия, снижается еще на 1 единицу. Зимой, понизьте еще на 1, если вы, конечно, не находитесь в пустыне, где это без разницы.

Вся еда добываемая при помощи охоты является «стандартным рационом».

Найти достаточное количество воды чтобы напиться очень легко в большинстве типов ландшафтов, кроме пустыни, где шанс найти воду равен 1 из 12 в день.

Животные

Множество монстров в играх, литературе и жизни являются обычными животными. Они могут быть ужасными, могут быть убийцами, но по сути являются простыми животными. Они едят, размножаются и срут. Они охраняют свою территорию, имеют шаблонное поведение и могут быть изучены в своей среде обитания. Часто их статистики зависят от их веса.

Вес (кг)	HD	Первая атака	Вторая атака
<50	1/2	d4	1 очко
50	1	d6	d3
150	2	d8	d4
250	4	d10	d6
500	6	d12	d8
1000	8	2d8	d10
2500	10	d20	d12
5000	12	2d10	2d8

Заживание ранений

Поврежденный персонаж, имеющий половину или более хитов, восстанавливает 1 хит за ночь сна. Если он будет стоять на посту ночью, он все еще получит 1 хит, если во время дежурства не произойдет бой.

Поврежденный персонаж, имеющий половину или более хитов, восстанавливает d3 хитов *дополнительно* если он решает отдыхать весь день. Такие вещи как путешествие, бой, исследование, бег, поиск или охота не являются «отдыхом» и персонаж должен иметь адекватное количество еды и воды. Вообще он может только общаться и ходить вокруг своего места отдыха.

Персонаж, имеющий менее половины хитов находится в более плохом состоянии. Он не восстанавливает хиты за ночь сна и получает только 1 хит за день отдыха.

Персонаж с 0 или менее хитов приходит в себя через d6 часов. В таком состоянии он не может нести ничего из экипировки, но может общаться и ползать на 4 метра.

Персонаж потерявший очки атрибутов восстанавливает их со скоростью 1 очко за полный день отдыха. Все потерянные атрибуты восстанавливаются за полную неделю отдыха.

Персонаж не может восстанавливать хиты в подземелье или другой агрессивной окружающей среде. При помощи природного восстановления хиты никогда не могут восстановиться выше их максимума.

Лазание

Каждый персонаж имеет шанс 1 из 6 на удачное применение своих навыков для того, чтобы залезть на стену или другую гладкую поверхность без видимых выступов. Все персонажи (кроме Специалиста) должны быть не нагружены, чтобы попытаться это сделать. Неудача означает падение в произвольной точки пути. Персонаж у которого две руки свободны может залезть по веревке или лестнице без бросков кубика.

Ловкость рук

Очищение карманов зевак, сокрытие небольшого предмета от обыска, подготовка оружия так, чтобы собеседник не заметил, замена объекта на кнопке мешком с песком аналогичного веса — все это успешные примеры применения ловкости рук. Базовый шанс выполнить это любым персонажем равен 1 из 6.

Ловушки

Подземелья или руины часто содержат ловушки такие как выезжающие копья, скрытые ямы и т. д. Ведущий решает что требуется для активации ловушки и что происходит, когда она срабатывает. В общем случае существует шанс избежать либо уменьшить последствия от сработанной ловушки. Например, спас-бросок от паралича спасает от падения в скрытую яму, тогда как выезжающие копья, арбалетная скважина во многих понятиях считаются «монстром» (атакуют класс брони персонажа).

Любой персонаж использует навык Поиск для нахождения секретных механизмов, включающих ловушки. Удачное применение навыка не говорит о функциях механизма (он находит что-то что можно нажать, но что произойдет не знает), но позволяет описать механизм и примерный способ его активации. Использование навыка Поиск занимает один ход на каждый квадрат со стороной 4 метра.

Нахождение ловушки невозможно если она имеет чистую магическую природу; с другой стороны колдуны, эльфы и/или священники могут обнаружить такие ловушки с шансом 1 из 6 на усмотрение ведущего.

Мертвецы

Ожившие мертвецы являются еще большим преступлением для мироздания, чем самые страшные демоны. Ведь каким бы злым не был демон — у него есть какое-то место, где он находится как дома. У ожившей нежити такого места нет. Они просто ошибка, которой не должно быть.

Если вы используете нежить в своих компаниях, имейте ввиду, ее использование должно быть обусловлено некой мистичностью. И помните, в первый же раз, когда вы используете нежить в качестве пушечного мяса в бою — ее мистичность улетучивается.

Традиционно, ожившие мертвецы имеют ряд специальных способностей.

Бестелесные

Духи, не обремененные телами, не могут контактировать с физическим миром. Они могут проходить сквозь стены, имеют иммунитет от оружия, и т. д. Дела принимают плохой оборот, когда дух может касаться физического мира, когда он этого хочет, но в этот момент его коснуться нельзя. И становятся сосем ужасными если он при этом еще и невидим. Только волшебное оружие может поражать бестелесных существ.

Высасывание энергии

Самая страшная и ненавистная способность мертвецов. При удачном попадании в бою, персонаж просто теряет один свой уровень без шанса на спас-бросок. Это отражает невыносимый ужас и травму, которую получает персонаж, когда его касается нежить и высасывает из него жизнь. Можно немного смягчить эффект, позволив вытянуть 1 очко атрибута телосложения навсегда, вместо потери уровня. Еще как вариант жертва может стареть на внушительное количество лет (для людей например, на 2d6).

Зачарованные

Некоторые мертвецы, даже если они имеют физическую форму имеют иммунитет к обычному оружию. Они поражаются только волшебным оружием или оружием со специальным материалом, таким как дерево, серебро, холодная сталь и т. д.

Иммунитеты

Если остальные способности могут присутствовать, а могут не присутствовать, эта способность универсальная и присутствует у всех мертвецов.

- ☑ Все мертвецы имеют иммунитет к заклинаниям, влияющим на разум.
- ☑ Имеют иммунитет к параличу и к ядам.
- ☑ Очаровывающие или удерживающие заклинания, а также холодные заклинания не имеют воздействия на мертвецов.
- ☑ Но на них действует заклинание *Изгнание мертвых* или святая вода.

Также они не чувствуют боли и не переживают шок от ранений. Часто их надо изрубить в клочья, чтобы они остановились. Это можно отражать следующим образом:

- ☑ Скелеты или подобные существа могут получать лишь 1 повреждение от каждого колющего или разрезающего удара.
- ☑ Слабые атаки не наносят повреждений. Например, если на кубике выпало «1» или «2» считать что на нем выпало «0».

Инфекция

Некоторые мертвецы настолько пропитались болезнью, что начинают медленно убивать тех, кому нанесли повреждения. Те, кому они нанесли повреждения, делают спас-бросок от яда или превращаются в таких же мертвецов как они после прохождения определенного времени.

Невидимые

Мертвые духи могут обладать такой способностью. В некоторых случаях они могут ею управлять, в некоторых нет. Невидимые духи не становятся видимыми, когда атакуют.

Паралич

Касание смерти несет парализующий холод живому существу. Таким образом удачное попадание в бою может парализовать жертву на определенный период времени, если она не сделает спас-бросок.

Не игровые персонажи

Каждый не игровой персонаж имеет две роли: что он делает в мире, во время отсутствия игры и как он может взаимодействовать с игроками. Иногда эти роли совпадают. Например, погрязший в коррупции начальник стражи будет провоцировать конфликт с игроками, то есть будет происходить то же самое, что и всегда. Иногда нет и часто это может быть неожиданностью для игроков.

Большинство из них являются персонажами 0 уровня и только избранные имеют уровень в классе.

Атрибуты не игровых персонажей с классом наименее значительная часть их характеристик. Не создавайте их случайным образом, считайте что это средний игровой персонаж со средними характеристиками равными 10. Согласно квинте вы можете повысить или понизить некоторые из их:

- ☑ Уникальные персонажи и известные личности имеют общий бонус +3.
- ☑ Менее значительные и более распространенные имеют общий бонус +2.
- ☑ Самые распространенные лидеры небольших групп, так называемые лейтенанты, имеют общий бонус +1.
- ☑ Все остальные имеют общие характеристики равные 10 и не имеют никаких бонусов.

Внешний вид

d12	Описание
1	Худой
2	Толстый
3	Красивый
4	Шрамы (раны)
5	Шрамы (болезнь)
6	Прыщи / Фурункулы / Пятна
7	Не хватает зубов
8	Не хватает глаза
9	Не хватает пальцев
10	Атлет
11	Неопрятный и грязный
12	Абсолютно не отличается от других

Личность

d12	Описание
1	Жизнерадостная
2	Саркастическая
3	Угрюмая
4	Бросающая вызов
5	Депрессивная
6	Логическая
7	Пессимистическая
8	Льстящая
9	Упертая
10	Религиозная
11	Показная
12	Застенчивая

Убеждения

d12	Описание
1	Пацифист
2	Первым делом группа, затем я
3	Свобода самое главное богатство
4	Работа полезна для души
5	Кто сильнее тот и прав
6	Следую букве закона
7	Отъявленный уголовник
8	Моя страна права / не права
9	Семья прежде всего
10	Держу слово
11	Делаю как все
12	Для меня все равны и лорд и нищий

Пороки и недостатки

d12	Описание
1	Задира
2	Часто несет бред
3	Зависимость
4	Любит отдыхать с шиком, часто без меры
5	Расист
6	Острые религиозные взгляды
7	Завистливый / ревнивый / мстительный
8	Психопат
9	Страдает половыми извращениями
10	Врун
11	Вор
12	Брось два раза

Очки опыта

Очки опыта отражаю развитие персонажа игрока. Однако, как и множество других концепций в игре они имеют абстрактную величину буквально не означают сколько опыта имеет персонаж или что он научился чему-то новому. Не все действия персонажей приносят ему опыт.

В конце каждой сессии, очки опыта выдаются каждому участнику игры. Общая награда делится поровну между всеми выжившими участниками приключения. Персонажи, которые принимали частичное участие в приключении получают частичную награду только за те действия, которые они выполняли. Очки опыта выдаются за две вещи: Уничтожение врагов и Нахождение сокровищ.

Уничтожение врагов

Уничтожение врагов приносят относительно мало опыта. Данная игра не является игрой про боевые действия или убийства; эти мероприятия просто являются частью суровой действительности игры. Персонажи, любящие убивать тогда, когда в этом нет необходимости, часто являются маньяками либо психопатами и обычно не живут очень долго у опытного ведущего.

При подсчете опыта «врагом» должна быть угроза жизни и враждебные действия по отношению к игрокам. Случайное убийство жителя деревни, домашний скот, охота и т. д. не считается «врагом».

Под термином «уничтожение» имеется ввиду выиграть битву в которой применялось оружие, пусть даже и для угроз. Враг должен быть опущен до 0 хитов или проиграть тест морали и сдаться. Если вы прокрались мимо, обманули или провели удачные переговоры — это может привести вас к другим наградам, но не должно конвертироваться в опыт. Использование магии для нейтрализации или усмирения врага (например, заклинания Сон или Очарование) *засчитывается* как «уничтожение».

Иногда враг сдается, но его выкупают за деньги или игроки отпускают его просто так, или же, бежав с поля боя он возвращается заново. В таких случаях за одного и того же врага можно получить опыт только один раз игровую сессию.

HD врага	Опыт
<1	5
1	10
2	25
3	50
4	75
5	100
6	250
7	500
8	750
9	1,000
10	1,250
11+	1,500

Монстры со специальными способностями считаются на один HD больше, а персонажи с классом считаются на один HD больше их уровня.

Получение сокровищ

Это основной метод получения опыта в игре. Однако не все денежные выгоды рассматриваются как «сокровища». Следующие случае могут улучшить денежное состояние персонажей игроков, но они не учитываются «сокровищами» при начислении опыта:

- ☑ Монеты найденные на трупах вне локация приключения.
- ☑ Награды.
- ☑ Продажа оборудования снятого с врагов.
- ☑ Продажа магических предметов которые использовались игроками или слугами.
- ☑ Сбор подати с подконтрольных вам земель.
- ☑ Кража денег у мирских торговцев, правителей или горожан.
- ☑ Торговля, коммерция и другие предприятия делового характера.

Следующие случаи считаются «сокровищами» при подсчете опыта:

☑ Все ценные объекты, которые вы достали из нецивилизованных или покинутых областей.

☑ Деньги, которые скопили монстры и которые их реально не используют (клад, сейф и прочее).

Сокровища конвертируются в опыт только после того как они будут доставлены в безопасное место. За каждую 1 серебряную монету начисляется 1 очко опыта. Опыт делится между всеми членами партии, участвующими в приключении.

Получение уровня

Когда персонаж получает достаточно опыта для получения следующего уровня, изменения происходят при ближайшем возвращении персонажа в безопасное место. В этот момент уровень персонажа меняется и он тут же получает все преимущества нового уровня. Три вещи следует иметь ввиду:

Во-первых, персонаж, который имеет повреждения и с уровнем повышающий хиты, добавляет их как к максимальному так и к текущему уровню. Таким образом персонаж останется поврежденным на такое же количество хитов как и до повышения уровня.

Воин 1го уровня имеет максимум 8 хитов, но после битвы у него осталось лишь 3 хита (5 было потеряно). Опыта полученного из битвы и сокровищ было достаточно, чтобы получить новый уровень. После возвращения в город, игрок бросает 1d8 чтобы получить дополнительные хиты, даруемые новым уровнем. Он выбрасывает 5, таким образом теперь его максимальные хиты равны 13, а текущие 8 (все также не хватает 5 хитов).

Во-вторых, персонажи, создающие заклинания, должны подготовить заклинания обычным образом. Увеличение количества заклинаний, доступные для создания не означает автоматического запоминания их. Эльфы и колдуны, получающие новое заклинания в свою книгу заклинаний должны все также исследовать это заклинания по обычным правилам и тратить обычное количество времени на это. Просто это не стоит денег.

Персонажи могут получить максимум 1 уровень за сессию. Любое количество опыта большее чем середина до следующего уровня сгорает.

Опасности

Различные опасности подстерегают персонажей во время их приключений.

Болезнь

Персонажи исследующие забытые богом руины, древние катакомбы или дикие чащи, могут подвергаться влиянию различных болезней и недомоганий. Множество обычных, хронических заболеваний не есть частью игры, так как персонажи являются слишком заняты. Хотя ведущий волен создать NPC, который, например, умирает от рака или другой болезни.

Природа каждой болезни индивидуальна, но все они имею следующие характеристики: инкубационный период, время инфицирования, интервал и эффект.

Когда персонаж подвергается болезни ведущий от имени персонажа делает спас-броско от яда. Если бросок не удался персонаж подхватил болезнь. Инкубационный период показывает время, за которое персонаж окончательно заболевает. После этого делается второй спас-бросок и еще один через указанный в таблице интервал — на протяжении всего время болезни. Каждый раз когда спас-бросок не пройден персонаж получает эффект болезни. Спас-бросок идет с -2 если персонаж не отдыхает во время инфекции.

Лихорадка зеленой реки, может иметь инкубационный период в течении одной недели, интервал в 4 часа, время инфицирования три дня с эффектом понижения интеллекта. Значит, спустя неделю после заражения, у персонажа проявляется инфекция и он должен делать спас-бросок каждые 4 часа в течении трех дней (всего 18 спас-бросков). При каждой неудаче он теряет одно очко интеллекта.

Голодание

Персонаж должен есть как минимум одну порцию еды в день и пить воду каждый день или он начинает страдать от неприятных эффектов:

☑ За каждые 24 часа без еды, персонаж делает спас-бросок от яда или теряет 1 очко телосложения.

☑ За каждые 24 часа без воды, его телосложение падает наполовину, если персонаж не сделает спас-бросок от яда. После трех таких проваленных бросков персонаж умирает.

Телосложение потерянное от обезвоживания или голода восстанавливается с удвоенной скоростью, когда персонаж отдыхает.

Лишение сна

Чтобы нормально функционировать персонаж обязан спасть как минимум четыре часа в каждом 24 часовом периоде. Если это не так, персонаж получает -1 штраф ко всем броскам (-10% если бросок делает на процентном кубике), пока ситуация не восстановится. Если персонаж продолжает не спать, этот штраф накапливается.

Наркотики и алкоголь

Наркотики действуют точно также как и яд, но эффект от не пройденного спас-броска (броска вообще не будет, если применяется умышленно) обычно гораздо менее тяжелый нежели смерть. Ведущий определяет эффект различных наркотиков в его кампаниях.

Алкоголь является гораздо более пагубным для всех, если превысить его дозу. Пьяный персонаж имеет -2 к ловкости без спас-броска.

Падение

Персонаж получает d6 повреждений за каждые 4 метра падения вплоть до максимум 20d6 при 80 метрах падения.

Повреждения

Когда персонаж (или существо) получают повреждения, количеств повреждений вычитается из текущего количества хитов. Когда хиты достигают 0, персонаж перестает быть способным выполнять какое-либо действие и в многих случаях тут же падает без сознания. Персонаж становится смертельно раненым, если количество его хитов опускается до -4. Через 1d10 минут он умрет и никакое лечение, ни магическое ни обычное, не предотвратит его смерть. Мгновенная смерть наступает при -5 хитах.

Потеря очков атрибутов

Потеря очков атрибутов влияет на персонажа только тогда, когда оно приводит к изменению бонуса атрибута. К примеру, персонаж, у которого сила снижается с 13 до 12 больше не имеет модификатора силы. Труднее всего когда снижается телосложение ибо изменение бонуса влечет за собой моментальное изменение текущих и максимальных хитов. Персонаж, у которого хотя бы один атрибут упал до 0 моментально умирает.

Старение

С возрастом персонаж теряет свои способности и в конце-концов умирает от старости. Таблица ниже показывает возраст, с которого персонаж начинает делать спас-бросок против паралича, на каких годах появляются штрафы к этому спас-броску и через сколько лет следует делать следующий бросок. Неудачный бросок означает что один случайный атрибут персонажа навсегда уменьшается на единицу.

Раса	Нет штрафа	-2	-4	Интервал
Гном	200	250	300	5
Хоббит	70	80	100	1
Человек	40	50	60	1
Эльф	-	-	-	-

Если персонаж стареет при помощи магии, все нужные спас-броски необходимо сделать тут же, как будто бы он старел обычным путем, и тут же применить все уменьшения атрибутов.

Яд

Существует множество способов отравить персонажа. Если это произошло, персонаж делает спас-бросок от яда или страдает от его эффекта. Самый распространенный эффект яда — мгновенная смерть, падение в глубокий сон, потеря очков атрибутов или хитов. Только эффекты из серии все-или-ничего являются эффектами яда. Яд, который имеет масштабируемый или накопительный эффект по правилам отыгрывается как наркотики.

Плавание

Считается что любой персонаж умеет плавать с половиной своей обычной скорости. Однако, нагруженный персонаж скорее всего утонет, на усмотрение ведущего. Тяжело нагруженный персонаж в латах, несущий большой груз утонет в 90% случаев, персонаж несущий небольшой груз или одетый в кожаную броню имеет 10% шанс утонуть.

Поиск

Множество предметов и особенностей, на которые стоит обратить внимание скрыто от сторонних глаз, секретные двери или альковы являются классическими тому примерами. Чтобы их найти персона должен предпринять попытку поиска. При нормальных условиях поиск занимает один ход на каждые 4 метра области на каждого персонажа и скрытые предметы или особенности будут найдены с шансом 1 из 6. Ведущий может создавать скрытые предметы или особенности которые можно будет найти сложнее или легче на его усмотрение.

Учтите — нахождение секретной двери не показывает принципов ее работы или открытия. Ведущий может запросить другие броски чтобы или действия, чтобы открыть такую дверь.

Поселения

Существует довольно много мелких ферм и даже городов, которые не нанесены на основную карту королевства. Кроме того, не все города, которые нанесены на карту имеют расшифровку с описанием всех важных локаций. Часто ведущему приходится придумывать все на ходу. Таблицы, приведенные ниже, помогут ему в этом.

Географические особенности

d12	Описание
1	Гейзер / Горячий ручей
2	Странное древнее дерево
3	Причудливое образование камней
4	Глубокий колодец
5	Озеро / Пруд
6	Река проходит через центр поселения
7	Недалеко находится система пещер
8	Поселение находится в скалах или около них
9	На вершине холма
10	Внутри долины
11	Водопад
12	Каналы

Главное занятие местных жителей

d12	Описание
1	Рыбная ловля
2	Сельское хозяйство — злаки
3	Сельское хозяйство — овощи
4	Сельское хозяйство — скотоводство
5	Сельское хозяйство — фрукты
6	Работа в шахтах
7	Мануфактуры / Ремесленники
8	Лесопилка, рубка леса и его экспорт
9	Специи и краски
10	Самогоноварение, пивоварение, виноделие
11	Торговый пункт, торговля
12	Военное ремесло / Административный центр

Власть

d12	Описание
1	Доверенное лицо из столицы
2	Демократия — власть у народа
3	Нету — правят банды
4	Олигархия — правят деньги и богачи
5	Объединение купцов и торговцев
6	Феодальный лорд
7	Совет старейшин
8	Военная правительство
9	Теократия — церковь принимает решения
10	Волшебник
11	Коммунизм — все общее
12	Деспотия

Ориентиры

d12	Описание
1	Величайшая церковь
2	Уникальная статуя
3	Место рождения известного святого
4	Известнейший рынок в округе
5	Архитектура предыдущей культуры
6	Постройки, выполненные из уникального материала
7	Древняя стена
8	Величайшая башня
9	Замок
10	Стадион или арена
11	Колледж или университет
12	Каменные круги

Основные проблемы общества

d12	Описание
1	Перенаселение
2	Организованная преступность
3	Репрессивное / авторитарное правительство
4	Политическая борьба
5	Религиозная борьба
6	Изоляция от соседей
7	Забытый культ / ведьмы
8	Чума
9	Голод
10	Бедность и обнищание
11	Война
12	Рейдеры, осуществляющие набеги

Раскопки

Один человек может выкапывать кубический метр земли за два часа работы (модификатор от силы применяется к количеству метров). Он может прокапать ½ этого количества имея лишь импровизированные инструменты или ¼ если не имеет их вовсе.

Скрытность

Скрытность позволяет незаметно произвести разведку и успешно прятаться. Работает только когда те, от кого персонаж прячется не ожидают его присутствия и вокруг есть места где можно спрятаться.

> Скрытность это не невидимость! Если персонаж слышит шум врагов бегущих с другой стороны голого коридора, персонаж физически не сможет спрятаться там из-за отсутствия мест для этого. В комнате с мебелью персонаж может спрятаться, но если кто-то задумает методично обыскать комнату, персонаж будет найден.

Если персонаж решает атаковать в момент когда он спрятался, он застает врага врасплох, даже если тот уже сражается в бою.

Создание карты местности

Карту местности обычно создает один из игроков в партии, имеющий листочек в клеточку, карандаш и обе руки. Ведущий словами описывает окружающий обстановку, а игрок с его слов рисует карту. Ведущий по просьбе игрока, может глянуть на рисунок и указать на ошибки и неточности.

Если персонажи игроков двигаются со скоростью «исследования», то ведущий указывает точные размеры коридоров, комнат и т. д. - такие измерения являются основной причиной медленного движения.

Крайне неравномерные области, такие как природные пещеры, лучше оставить лишь примерным описанием, так как полное исследование без команды спелеологов невозможно.

Карта вне подземелья (леса, реки, моря) не имеет стандартных подходов к рисованию. Если используются хексы, то ведущий информирует в какой тип местности вошла партия (если, конечно, видимость партии не имеет ограничений).

Шанс заблудиться

Персонажи могут без боязни передвигаться по тропинкам, дорогам, или другим, хорошо знакомым пометкам ландшафта без боязни заблудиться. Однако, если вы решаете срезать путь в дикой местности и свернуть с дороги, вы рискуете заблудиться. В начале каждого дня такого пути ведущий бросает d6 и в случае 1 партия рискует отклонится от курса. В этом случае ведущий делает бросок самого большого навыка Выживания среди персонажей в путешествующий группе. Если бросок не удался — группа заблудилась.

Если это случилась она не заметит этого факта сразу. Группа продолжит свое движения и может обнаружить это лишь спустя несколько дней. Ведущий решает в каком направлении отклонилась группа и как далеко она отошла. Одно из хороших решений будет направить группу в направлении близком к цели. Например, если группа двигалась на юг, она может отклониться на юго-восток или юго-запад.

Языки

Читается что большинство персонажей, начинающих игру, превосходно знают свой родной язык, и являются грамотными (могут читать на нем) если их интеллект выше 7. Эльфы и гномы в добавок к языку своей общины знают еще язык местных людей. Хоббиты говорят на языке людей.

Когда персонаж контактирует с другим языком, шанс того, что он его будет знать 1 из 6 с добавленным модификатором интеллекта. Если персонаж имеет навык Языки, следует за базу брать его (вместо 1 из 6). Если язык не знаком вашей культуре (если использовать примеры из реального мира, то Испанский, Французский, Шведский, Английский и Германский — это языки из одной культуры) получите штраф -1 на этот бросок, -2 если язык считается экзотическим (Английский и Японский, например, или язык другой расы, если приводить аналогии из игры), -3 если язык древний и давно забытый.

Персонаж имеет всего-лишь одну попытку понять, знает ли он язык. Если эта попытка не удалась — значит персонаж не знает этот язык. Магические языки не могут быть выучены таким методом.

Слуги

Часто путешествующая партия содержит больше людей чем количество игроков. Часто необходимо иметь с собой множество второстепенных персонажей поддержки без которых экспедиция в неизведанные края потерпит крах. Кто будет раскапывать вход в древнюю гробницу могущественного мага? Кто будет нести все это сокровище из гробницы? Кто будет смотреть за ездовыми животными? Кто будет охранять лагерь? И что делать со всем этим сокровищем, когда оно будет доставлено в безопасное место? Вообще-то игроки это не только путешественники. Где они живут между приключениями? Я не уверен что они перебиваются в постоялых дворах если они удачливые расхитители гробниц. Кто тогда ведет их хозяйство, пока их нет дома? Все эти персонажи поддержки обобщенно называются слугами.

Тип	В день	В месяц	Рп	Доля
Алхимик	-	250	6	-
Ассистент колдуна	-	100	4	-
Дворецкий	-	150	4	-
Дрессировщик	14	140	4	-
Казначей	1% денег		4+8	-
Кучер	6	60	4	-
Лекарь	28	280	8	-
Матрос	-	60	-	1/5
Матрос, капитан	-	250	-	1
Матрос, навигатор	-	100	-	1/2
Матрос, гребец	-	30	-	1/5
Надсмотрщик	-	70	4	-
Наемник, лучник	-	125	2	1/5
Наемник, кавалерия	-	200	2+8	1/5
Наемник, пехота	-	100	2	1/5
Наемник, тяж. пехота	-	150	4	1/5
Оружейник	-	50	4	-
Оруженосец	-	-	-	1/2
Охранник	8	80	4	-
Погонщик	10	100	4	-
Прислуга	6	60	4	-
Проводник	14	-	-	1/10
Раб	1	-	2	-
Ремесленник	-	100	4+8	-
Чернорабочий	5	50	4	-
Шпион	-	200	-	-

Слуги имеют ряд важных характеристик:

- ☑ **Стоимость найма в день/месяц:** показывает сколько серебряных монет стоит нанять слугу этого типа на целый день или месяц. Если заказ не имеет тенденцию быть длительным или длинна по времени неизвестна на начало проекта, тогда применяется подневная оплата. При длительном найме на целый месяц и более считается, что слуга живет у себя в резиденции, где занимается вашим заказом не более 1/3 своего рабочего дня. Для некоторых видов слуг используется месячная оплата с проживанием — они живут и работают в месте, предоставленном работодателем.
- ☑ **Рабочее пространство (Рп)**: сколько места (квадрат со стороной, указанной в метрах) занимает один слуга указанного типа, чтобы он комфортно жил и работал. Используется при месячной оплате с проживанием. Если в описании стоит «+» то необходимо также добавить это пространство для инструментария.
- ☑ **Доля:** большинство слуг абсолютно не хотят подвергать себя никакой опасности. Те кто сознательно идут на такой риск требуют части сокровищ (и опыта) в качестве дополнительного бонуса. Следует отметить что они получают «часть» только с тех действий, где они принимали участие непосредственно. Доля считается очень просто «1» означает персонажа игрока. Например, если игрок имеет 10 наемников, то игрок будет получать 1/3 от всех сокровищ, 2/3 забирают наемники.

В случае смерти слуги, который не имеет доли от сокровищ и который работает полный рабочий день на персонажа, последний обязан выплатить компенсацию семье (или магистратуре, в случае отсутствия семьи) равной сотне дневных зарплат слуги или двадцати месячным окладам, если слуга не имеет дневной ставки. Шанс того, что персонаж имеет семью 3 из 6.

Описание слуг

Детальное описание каждого вида слуг указано ниже.

Алхимик

Снижает время работы в лаборатории для каждого магического проекта на d6 дней за проект. Он должен присутствовать на протяжении всего проекта и оплачиваются помесячно.

Ассистент колдуна

Уменьшает время любого магического исследования на d4 недели на проект. Они должны присутствовать на протяжении всего проекта и оплачиваются помесячно.

Дворецкий

Если бы персонаж сам занимался всеми повседневными делами слуг в его хозяйстве, у него бы не хватило времени на приключения. Дворецкий (еще его называют Стюардом) является главой всех слуг и ведет дела хозяина пока тот отсутствует дома. Если в хозяйстве присутствует хотя бы три разных типа слуг необходим дворецкий или их мораль падает на единицу.

Дрессировщик

Когда в хозяйстве присутствуют домашние животные необходимо за ними присматривать. Любое хозяйство содержащее как минимум пять животных (используемых для верховой езды, упряжи или работы) требует наличия дрессировщика и на каждые двадцать животных необходим еще один дополнительный.

Казначей

За каждым домашним хозяйством необходимо присматривать. Любое хозяйство с 5 и более слугами не считая казначея стоит в оплате +d20% больше денег, так как они используются бесконтрольно и иррационально.

Кучер

Персональный шофер игрока, когда он передвигается по городу. Для короткой поездки пользуйтесь таблицей в разделе «Экипировка». Кучер не поедет в дикие края, лишенные цивилизации, для этих целей используйте погонщика. В цене кучера не входит стоимость животных и повозки, на которой он ездит.

Лекарь

Персонаж под уходом лекаря в безопасной и комфортной обстановке (не в подземелье и не в дикой местности) восстанавливает удвоенное количество хитов.

Матрос

Способен выполнять любую работу на корабле начиная от установки парусов и заканчивая отбиванию от пиратов. Группа из 10 матросов должна иметь старшего, иначе их мораль падает на единицу.

Матрос, капитан

Корабль полный матросов не будет уважать любую сухопутную крысу, как бы умела или богата она не была. Подходящий морской капитан должен быть нанят, чтобы командовать матросами, или мораль всех матросов падает на единицу.

Матрос, навигатор

Любой корабль, теряющий землю из виду увеличивает шанс потеряться без навигатора на борту.

Матрос, гребец

Если корабль передвигается на веслах, а не на парусах, вместо матросов нанимаются гребцы. Кроме цены они ничем не отличаются от матросов.

Наемник

Воины за деньги. Если нанимаются в городах, экипировка обеспечивается работодателем. Чтобы нанять целую группу наемников, работодатель нанимает не менее 20 за раз и тогда имеет в виде экипировки кожаную броню и оружие ближнего боя. Войска с лошадьми стоят в 10 раз дороже.

На каждые 10 наемников должен быть сержант, стоящий в два раза дороже обычного наемника или их мораль на единицу меньше. Группа из 100 наемников содержит одного капитана (стоит в 10 раз больше обычного солдата).

Все наемники это персонажи 0-го уровня. Сержант имеет 1 уровень. Капитан как минимум 3.

Оружейник

Необходим для создания новой брони и оружия, а также для поддержания существующего оружия и брони в отличном состоянии. Один оружейник жизненно необходим на каждые 50 солдат.

Оруженосец

Отличаются тем, что их нельзя нанять обычным путем и все они имеют имеют класс. Уровень оруженосца обычно на два уровня меньше уровня персонажа. Найти их можно во время приключения.

Охранник

Очень похож на наемника, но в его обязанности не входит путешествовать. Обычно он охраняет имущество и служит телохранителем для других членов домашнего хозяйства, когда они желают выйти наружу.

Прислуга

Каждый правильный дом имеет прислугу, которая открывает двери, подает чай, готовит еду, убирает, передает сообщения и в общем делает жизнь владельца максимально комфортной. Приглашенные высокие гости чувствуют себя в клоповнике, если их не встречает прислуга. В правильном доме одна прислуга есть на каждые пять комнат и на каждые десять живущих в доме персон.

Погонщик/возница

Эксперт в упаковки груза ездовых животных и подготовке их к поездкам (или запряганию в воз) на долгие дистанции. Может уменьшить нагрузку на животное и уменьшает вероятность поломки воза во время путешествия.

Проводник

Знаток нахождения пути в диких краях. С проводником уменьшается Шанс заблудиться.

Раб

Это разумное существо принадлежащее другому разумному существу. Множество различных обществ имеет рабов той же расы/религии, как и доминирующая в их обществе раса.

Раб стоит 50 серебряных монет, 20 если его купили в детстве. Раб рассматривается как пол

человека при расчете необходимой еды в день. На каждые 10 рабов необходим надсмотрщик, который их стережет.

Ремесленник

Включает плотников, каменщиков, кузнецов, портных и другие профессии, которые могут из сырья сделать готовый продукт. Каждый ремесленник специализируется в одной профессии.

Чернорабочий

Те, кто капает, носят тяжелые вещи и выполняют другую грязную и тяжелую работу. На каждые десять чернорабочих необходим прораб, который стоит в два раза дороже.

Шпион

Хорошо-осведомленные домашние хозяйства или влиятельные семьи знают что происходит внутри таких же домов. Точно также и они подвергаются шпионажу со стороны. Шпионы выполняют подобные задачи и требуют большей оплаты за действительно стоящую информацию.

Найм слуг

Во многих цивилизованных областях найти не составляет труда найти людей, которые не прочь подзаработать. Ведущий определяет сколько людей в регионе пытаются найти работу на указанные должности и 2 серебряных монеты стоит пустить слух о том, что вам необходимы слуги.

Когда работодатель встречается с претендентом, существует три (или четыре) фактора, которые определяет примет ли работу претендент и насколько он будет лоялен:

- ☑ **Оплата:** если оплата будет стандартной не существует никаких модификаторов. За каждое увеличение платы на 50% на оба броска идет +1. За каждое уменьшение на 10% идет -1.
- ☑ **Харизма нанимателя:** добавляется к обоим броскам, указанным ниже.
- ☑ **Продолжительность контракта:** если наем обещает быть продолжительным; как минимум три месяца, добавьте +1 к каждому броску.
- ☑ **Рабочее место:** если предлагается долгосрочная работа, слуга будет жить в месте предоставленном нанимателем. Если место указанного в таблице размера, никаких модификаторов к броску не идет. За каждые 50% увеличения добавьте +1. Если место в два раза меньше требуемого получите штраф -2.

Чтобы нанять слугу сделайте броско 3d6 два раза со всеми указанными выше модификаторами по таблице ниже. Первый бросок по таблице ниже показывает принял ли претендент предложение, второй отображает его верность хозяину или мораль.

Результат	Согласен?	Верность/Мораль
3	Нет	2
4	Нет	3
5	Нет	4
6	Нет	5
7	Нет	6
8	Нет	6
9	Нет	7
10	Нет	7
11	Да	7
12	Да	7
13	Да	8
14	Да	8
15	Да	9
16	Да	10
17	Да	11
18	Да	12

Ведущий делает оба этих броска сам и результат не разглашает игроку. Игроки никогда не узнают насколько сильно верны им их слуги.

Когда тестировать верность?

Для слуг, находящихся в домашнем хозяйстве, тест верности возникает когда они сталкиваются с опасной ситуацией выходящей за рамки их обычных повседневных обязанностей. Если происходит что-то скандальное или незаконное или хозяин меняет свое решение (не сдержал слово, например), также тестируется верность. Просьба выполнить что-то выходящее за рамки их обязанностей также вызывает тест верности.

Если слуги используются в качестве пушечного мяса или тестеров для ловушек, тут же требуется тест на верность не только для этих слуг, но и для всех остальных.

Если приказ не совсем ясен для слуги, также требуется тест для корректного выполнения поставленной задачи. Кроме того слуги подчинены конкретному персонажу и не существует «общих слуг» для всей партии.

При проваленном броске верности происходит событие, серьезно вредящее нанимателю — ведущий имеет решающее слово. К примеру, казначей может исчезнуть с деньгами, а домработница может обратиться в городскую ратушу, если обнаружит вашу криминальную деятельность.

Столкновения

Возникают когда партия игроков встречается с другими персонажами в самых непредсказуемых ситуациях.

Застать врасплох

Когда есть шанс быть застигнутым врасплох киньте d6 за каждую из сторон; большинство обычных людей будет застигнуто врасплох при результате 1-2. Застигнутые врасплох персонажи не способны действовать в первом раунде боя. Хорошо скрывающиеся, или подготовившие засаду существа, застигают врасплох при результате 1-4. Некоторых персонажей или существ сложнее, благодаря их невероятным сенсорным органам, сложнее застать врасплох; для них уменьшите шанс на 1.

Учтите, путешественники, идущие большой группой в подземелье, несущие источник света и гремящие броней просто физически не способны никого застать врасплох.

Расстояние

Столкновение начинается на расстоянии 3d6 x 4 метра между двумя группами, если отсутствуют конкретные признаки по которым можно определить расстояние. В окружающей среде с ограниченной видимостью (подземелье, например), максимальным расстоянием столкновения будет радиус видимости. Учтите, существа, которые могут видеть в темноте и имеют способность поражать на расстоянии, обычно атакуют вне предела видимости их оппонентов.

Реакция

В большинстве случаев реакция оппонентов предопределена условиями встречи. Если есть сомнения можно определить ее случайно:

2d6	Реакция
2	Враждебная
3-5	Недружелюбная
6-8	Нейтральная или игнорируют
9-11	Разговорчивая
12	Дружественная

Эта таблица также может быть использована когда некто пытается убедить NPC следовать определенному курсу действий и результат может быть случайным. Бонусы от харизмы добавляются к такому броску.

Сражение

Инициатива

Существует два метода определения инициативы:

- ☑ Один игрок кидает кубик d6 за группу игроков, ведущий кидает кубик d6 за всех врагов и тот, у кого больше, ходит первым.
- ☑ Каждый игрок кидает d6 индивидуально, ведущий кидает d6 за каждый тип врага в бою. Затем ведущий отчитывает порядок от 6 до 1 (число означает сегмент раунда) и каждый ходит в свой сегмент.

Если противоположная сторона выбросила тот же результат — первым ходит тот у кого выше модификатор ловкости. Если у монстров ловкость неизвестная киньте 3d6 для определения ловкости (для нужд инициативы только). Если и здесь будет ничья — оба участника ходят одновременно.

Что можно сделать за раунд

Этот список действий, конечно, не перечисляет все действия в игре. На усмотрение ведущего его можно дополнить.

Атака

Персонаж может атаковать если враг находится в зоне удара. Ведущий сообщает игроку класс брони врага и игрок делает бросок кубика d20. Если результат равен или больше классу брони (включая все модификаторы) игрок попал и наносит повреждения, зависящие от оружия.

Воин, Гном и Эльф имеют дополнительные опции атаки:

- ☑ **Натиск:** эта яростная атака делается ценой потери защиты, +2 к попаданию, -4 к классу брони.
- ☑ **Защита:** более осторожная атака, уделяющая внимание защите больше чем атаке. +2 к классу брони, -4 к атаке.

Измененный класс брони держится до следующего действия персонажа в следующем раунде. Атака завершает ход персонажа.

Движение

Персонаж может передвинуться на 4 метра и атаковать вместе с движением, если враг появился в его зоне поражения.

Как вариант он может с криками напасть на врага, пройдя полное расстояние своего оригинального движения по прямой и нанести удвоенные повреждения, но получает -2 к классу брони в этом раунде.

Персонаж с оружием которое умеет сдерживать нападение, автоматически наносит удар перед действием любого врага, который входит в зону поражения (при условии что персонаж еще не действовал в этом раунде) и наносит удвоенные повреждения врагам, которые с криками напали на вас.

Задержать действие

Иногда, выигрыш инициативы у врага не дает преимущества, потому что непонятно что предпримет враг. Любое действие может быть отложено до конца раунда и когда наступает время действовать, оно происходит не перед действием врага, а вместе с ним. Например, если вы ждете врага, чтобы нанести ему удар когда он приблизится, когда он появится в зоне поражения происходят две атаки его и ваша, и обе одновременно.

Использовать предмет

Если предмет находится в руках персонажа или на его поясе, персонаж может тут же его использовать. Если предмет находится в сумке, требуется d3+1 раундов, чтобы его подготовить (включая первый раунд). Если предмет находится в рюкзаке подготовка займет 3d6 раундов. В это время персонаж может быть атакован так, как будто бы его атакуют сзади. Если персонаж защищает себя с нормальным классом брони, этот раунд не считается раундом поиска предмета. Очень плохая идея сидеть на полу и рыться в своей сумке когда кто-то хочет тебя убить.

Парирование

Персонаж может принять решение защищать себя в бою ценой других возможных действий. Решение парировать игрок может принять в любой момент раунда (даже вне инициативы), при условии что он еще не ходил. Парирование дает +2 к классу брони на один раунд, бонус увеличивается до +4 для воинов, гномов и эльфов, но персонаж теряет свой ход.

Поменять оружие и атаковать

Персонаж может бросить оружие, которое он держит и выхватить новое, при условие что к нему есть быстрый доступ (например, меч в ножнах на ремне). Можно тут же нанести этим оружием атаку, но она будет идти с -2 к попаданию.

Создать заклинание

Создание заклинания в бою очень рискованная процедура, потому что в это время заклинатель остается беззащитным. Колдуны должны иметь обе руки свободными (посох или палочка допускается), Эльфы могут иметь свободной только одну руку. Священники должны держать святой символ в одной руке целый раунд и не двигаться в это время.

Заклинание с *мгновенным* или *постоянным* эффектом создается прямо на ваш ход. Все другие заклинания начинают действовать начиная со следующего раунда, перед броском инициативы.

Если персонаж получил какие либо повреждение ранее в этом раунде он не может создавать заклинание до конца раунда.

Другие возможности боя

В этом разделе перечислены различные боевые ситуации, которые возникают время от времени в бою.

Беспомощный оппонент

Таковым является, например, спящий оппонент, скованный, магически обездвиженный и т. д. Все атаки по нему в ближнем бою автоматически успешны и наносят максимальные повреждения.

Критический промах

Если при броске на попадание выпадает чистая «1» ведущий может постановить что случилось что-то нехорошее (кидаем d20):

1. Ваши враги получают +2 морали до конца боя.
2. Ваша партия получает -3 на все броски попадания в следующем раунде.
3. Ваши враги в следующем раунде получают +2 к броскам попадания.
4. Враг, которого вы атаковали до конца боя автоматически попадает по вам (кидать бросок попадания не надо).
5. Ваш враг делает дополнительную атаку по вам прямо сейчас.
6. Ваш враг автоматически убивает вас, если вы проиграете инициативу в следующем раунде (кидать бросок попадания или повреждений не надо).
7. Ваш следующий спас-бросок в этом бою автоматически неудачен.
8. Ваша следующая «20» на кубике будет считаться обычным промахом, вместо критического успеха.
9. Прямо сейчас происходит случайная встреча.
10. Следующая атака этого врага по вам автоматически попадает.
11. Одна атака по вам в этом бою, которая должна промазать на усмотрение ведущего попадает.
12. Вашу партию застанут врасплох в начале следующего раунда.
13. Этот бой принесет 0 опыта всей вашей партии.
14. В следующий раз когда вы попадете в этом бою, перебросьте, чтобы узнать действительно ли вы попали.
15. Вы получили страшный удар, который оставил страшный шрам. Потеряйте -1 харизмы.
16. Ваша партия не может атаковать в следующем раунде.
17. Каждый враг, который может атаковать вас, делает это, игнорируя всех других ваших союзников.
18. Один случайный предмет, который вы носите ломается. Волшебные предметы так поломаться не могут.
19. Вы сломали ваше оружие.
20. Следующая атака по вам этим же врагом будет идти так, как будто бы вы без брони.

Критический успех

Если при броске на попадание выпадает чистая «20» вы невероятно удачливы (кидаем d20):

1. Ваши союзники получают +2 морали до конца боя.
2. Ваша враги получают -3 на все броски попадания в следующем раунде.
3. Ваши союзники получают +2 к броскам попадания в следующем раунде.
4. Враг, которого вы атаковали до конца боя автоматически попадает по вам (кидать бросок попадания не надо).
5. Вы делаете дополнительную атаку по врагу прямо сейчас.
6. Вы автоматически убиваете вашего врага, если выиграете инициативу в следующем раунде (кидать бросок попадания или повреждений не надо).
7. Ваш следующий спас-бросок в этом бою автоматически удачен.
8. Ваша следующая «1» на кубике будет считаться обычным попаданием, вместо критического промаха.
9. Прямо сейчас происходит случайная встреча, которая изменяет результат боя в вашу пользу.
10. Следующая ваша атака по этому врагу автоматически попадает.
11. Одна атака по вам, которая попала, вместо этого считается не попавшей (объявляете после результата попадания, но до броска кубиков повреждений).
12. Ваша атака не наносит повреждений, а вместо этого вырубает вашего врага на 1d6 ходов.
13. В следующий раз когда вы промазали перебросьте кубик попадания.
14. Прямо сейчас нанесите дополнительную атаку каждому врагу, который находится рядом с вами.
15. Все ваши враги не могут атаковать в следующем раунде.
16. Этот бой приносит партии в десять раз больше опыта.
17. Прямо сейчас вылечите 1d4 хитов на уровень, вплоть до вашего максимума.
18. Если эта атака заканчивается смертью врага, ваше оружие получает постоянный бонус +1 к попаданию.
19. Вы нанесли сокрушающий удар, который оставил страшный шрам врагу. Получите +1 к харизме.
20. Вы промазали и ваш враг получает автоматическую атаку по вам прямо сейчас. Получите +1 мудрости от полученного опыта.

Масло и огонь

Метание бутылочки с маслом — любимая тактика исследователей.

Колбас маслом должна быть в руке. Ее крышку или пробку необходимо удалить и

фитиль (можно просто кусок ткани) должен быть всунут внутрь.

Ламповое масло это не напалм. Если существо или объект может загореться, оно получает d4 повреждения. Если на броске выпало 4, жертва должна выполнить спас-бросок от дыхательного оружия или получит еще d4 повреждений в момент своего следующего действия. Если и тогда выпало 4, значит персонаж полностью охвачен огнем.

Если существо полностью охвачено огнем — у него серьезные неприятности. Каждый раунд оно получает d8 повреждений пока не умрет или не потушит огонь. Таким образом оно автоматически бежит в поисках воды, а если ее нет в панике бегает вокруг пока не умрет.

Конечно, любой огонь имеет шанс зажечь дерево или другие легковоспламеняющийся объекты: салфетки, ковры, бумагу, сухую траву и т. д.

Мораль

NPC и монстры не всегда желают драться до смерти; на самом деле большинство из них пытаются избежать ее любыми путями. Каждый NPC имеет показатель морали который варьируется от 2 до 12. Чтобы тестировать мораль необходимо бросить 2d6; если бросок меньше либо равен показателю, NPC решает остаться и драться дальше. Если бросок выше, у NPC не выдерживают нервы. NPC с показателем морали 12 всегда дерется до смерти.

В общем, первый раз тест на мораль происходит в момент когда NPC впервые сталкивается с сопротивлением (моментом, когда они не превышают количеством оппонентов) и снова когда их группа теряет половину (в количестве, если NPC несколько или хитах если он один). Для этих целей NPC, находящийся под воздействием заклинания Сон, Шарм или Удерживать считается мертвым.

Существа, провалившие тест на мораль пытаются бежать; разумные существа могут попытаться сдаться.

Невидимость и темнота

Если персонаж сражается с оппонентом, которого он не видит, персонаж получает -6 к попаданию в ближнем бою и все атаки по нему от «невидимой группы» существ считаются ударом в спину (если член «невидимой группы, конечно может видеть). Дистанционные атаки против невидимого существа автоматически промазывают, хотя ведущий может проверить, попала ли она в случайного персонажа, если стрелок делает выстрел наугад в темноту.

Преследование

Когда одна партия пытается убежать от другой, норма передвижения за раунд не становится решающим фактором (если конечно преследовании не происходит в открытом поле). Обе стороны делают бросок d20 + их норма передвижения в бою. Например, персонаж с нормой передвижения 12 метров делает бросок d20+12. Выигрывает тот у кого больший результат и преследующая сторона догоняет того, у кого самый меньший результат (если это важно).

Рисование карты или другие отметки невозможны во время преследования. Ведущий в общих чертах описывает что произошло с персонажем: «Ты пробежал вниз, миновал две двери, и скользнул влево, в узкий проход.». В конце концов персонаж пытается спасти свою жизнь и бежит по подземелью с мигающим фонарем.

Бросание предметов или денег может помочь в сбегании от преследователей. Если персонаж бросил что-то ценное на дороге жадных-на-сокровища преследователей, они вынуждены тестировать мораль или прекратят преследование.

Всячески преграды, например, горящее масло, образующее стену огня, также останавливает преследователей.

Прицеливание

Если используется дистанционное оружие, персонаж может решить что он тратит целый раунд на прицеливание. Это означает никаких других действий в этом раунде кроме прицеливания не должно быть, с отсутствием модификатора ловкости к классу брони. В следующем раунде, персонаж, который прицеливался получает +4 к попаданию, когда делает выстрел на своем действии. Время на прицеливание не считается временем на перезарядку.

Святая вода

Святая вода может быть разбрызгана на оппонента в ближнем бою и класс брони оппонента для этих целей всегда равен 12, если не используется класс надетой брони или щит. Для разбрызгивания необходимо иметь обе руки свободными и потратить целый раунд на это.

Святая вода, если она содержится в стеклянном контейнере ее можно бросить на то же расстояние что и камень. Если она успешно попала, стекло разбивается в 75% случаев, иначе наносится повреждение как от обычного камня.

Святая вода наносит d8 повреждений подходящим целям, таким как мертвецы или призванные существа.

Сражение верхом

Персонаж верхом на лошади имеет +1 к попаданию (если он использует оружие отличное от миниатюрного или малого) и +1 к классу брони, когда сражается в ближнем бою с пешим врагом. Если он пытается стрелять из лука и другого дистанционного оружия, получает штраф -5 к попаданию.

Стрельба в сражающихся в ближнем бою

Если вы так делаете цель определяется случайным образом с равным шансом быть пораженной для всех участников и она не известна, до тех пор, пока стреляющий персонаж не выбросил атаку.

Если стрелок потратил раунд чтобы прицелится, его цель имеет двойной шанс быть пораженной и считается как «два» человека. Например, если персонаж стреляет в группу, где два его союзника сражаются с одним врагом. В нормальных условиях цель выстрела определится случайным образом и все три участника имеют равные шансы. После прицеливания, цель будет считаться за две фигуры и шанс попасть во врага возрастет до 50%.

Большой персонаж или монстр изначально считается как две фигуры для этих целей. В действительно гигантских существ можно стрелять по нормальным правилам.

При стрельбе в группу сражающихся в ближнем бою модификатор ловкости не используется как стрелком так и целью.

Удар в спину

Если персонаж атакуется врагом, которого он не видит, он теряет все модификаторы ловкости и щита к классу брони, и враг получает +2 к попаданию.

Укрытие

Укрытие за чем-то что может блокировать атаки (стена, например) повышает класс брони.

2d6	Класс брони
25% укрытие	+2
50% укрытие	+4
75% укрытие	+7
90% укрытие	+10

Рукопашный бой

Кулаки рассматриваются как миниатюрное оружие, наносящие d2 повреждения.

Борьба

Персонаж может предпринять попытку борьбы с врагом, в надежде обездвижить его или забрать что-то у него из рук.

Для этого атакующий должен иметь обе руки свободными. Защитник, если он вооружен и до сих пор не сделал свой ход, атакует агрессора перед тем как попытка борьбы будет отыграна.

Борьба отыгрывается как бросок сравнения:

> Каждая сторона кидает d20, добавляя к результату модификатор попадания в ближнем бою и модификатор от силы.

Ничья решается в пользу того у кого выше модификатор ловкости или дополнительным броском кубика — если все еще ничья. Выигравший сравнение решает: будет ли проигравший обездвижен, будет ли он пытаться обезоружить его или просто отпустит.

Обездвиженный персонаж не может предпринимать никаких действий, кроме попытки вырваться в своем следующем действии. Отыграйте это еще одним сравнением борьбы как показано выше. Любое существо, которое проиграло три попытки борьбы зажато в захват и является беспомощным. Любые попытки вырваться после этого невозможны. Если у персонажа есть миниатюрное оружие на своем действии он может попытаться атаковать им схватившего его врага, нанеся повреждения.

Если предпринимается попытка обезоруживания (включая попытку забрать любой предмет, необязательно оружие), защищающийся должен пройти спас-бросок от паралича чтобы оставить предмет у себя в руках.

Любая атака из вне по персонажам, которые сцеплены друг с другом автоматически застает их врасплох.

Если множество оппонентов пытаются побороть одного персонажа, все атакующие делают свой бросок как обычно, но выбирается лучший результат из всех и к нему

добавляется +1 за каждого дополнительного атакующего.

Существо с врожденными борцовскими приспособлениями (щупальце, множество конечностей, присоски) получают +1 к броску борьбы на каждую единицу HD.

Магия

Колдуны и эльфы

Магия это искусство, а не наука. Любая работа с магией, будь это создание заклинаний, написание свитка или создание зелья, это такой вид работы, который требует изобретательности каждый раз. Любое копирование того, что уже работало просто не даст никакого результата. Заклинание — это слабо стандартизированный эффект, который повторяется любым колдуном, но в свойственной ему обособленной манере. Колдун должен иметь собственную книгу заклинаний — человеческий мозг просто не в состоянии хранить эту информацию — нет стандартных формул для создания каждого отдельного заклинания. Возьмем, например, заклинание *Волшебный снаряд*. Это очень распространенное заклинание, особенно для путешествующего волшебника. Но если вы загляните в книгу заклинаний сотни разных волшебников, содержащие сотни версий заклинания *Волшебный снаряд,* вы не найдете ничего общего. Заметки, которые касаются этого заклинания содержат комбинацию полезных трюков, философских дебатов о смысле бытия, невнятных объяснений, личных выводов конкретного колдуна и все они преследуют одну лишь цель — вызвать специальное полусонное мистическое состояние разума волшебника. В книге заклинаний не содержится ничего из того, что принято называть «руководством к созданию заклинания». Только индивидуальный рецепт этакого самогипноза.

Все правила перечисленные ниже, которые касаются колдунов, касаются также и эльфов, если особо не указано другое.

Начальные заклинания

В начале игры, книга каждого колдуна содержит заклинание *Чтение магии* плюс три других случайно определенных заклинания первого уровня. Эльфы начинают игру только с заклинанием *Чтение магии* в их книге заклинаний.

С каждым повышением уровня, колдун может добавить одно случайное заклинание в свою книгу заклинаний бесплатно, любого уровня по его выбору, который он может создавать. Но время на исследование и расшифровку заклинания остается стандартным.

Подготовка заклинаний каждый день

Колдун должен отдыхать непрерывно шесть часов перед приготовлением заклинаний. После отдыха, колдун должен изучать свою книгу заклинаний количество часов равное самому высокому уровню заклинания, которое он пытается подготовить. Этот процесс иногда называется также запоминанием заклинаний.

Заклинания держится в памяти до тех пор, пока его не создадут, после этого оно пропадает из головы как сон после просыпания с утра. Однако, каждое заклинание может быть приготовлено несколько раз. Таблица прогресса заклинаний колдуна показывает максимальное количество заклинаний определенного уровня, которое он может подготовить и держать в памяти одновременно. Заклинание нельзя просто убрать из памяти, чтобы освободить «слот»; его нужно создать.

Некоторые заклинания могут иметь обратную версию. Такие заклинания помечены звездочкой. Они должны быть исследованы, расшифрованы и подготовлены как отдельные заклинания.

Каждый колдун может безопасно заниматься подготовкой заклинаний не более одного раза в день. Его разум просто не может выдержать больше. Также он может подготавливать только те заклинания, которые записал себе в книгу.

Свитки заклинаний

Свитки это волшебный предмет позволяющий колдуну создавать заклинание без предварительной подготовки, даже если уровень заклинания выше доступного для создания колдуну. Колдун должен создать заклинание *Чтение магии* на свиток, не только чтобы иметь возможность создать заклинание с него, но даже для того чтобы опознать какое заклинание находится там. После создания *Чтение магии* заклинание можно создать со свитка в любой момент и такое создание стирает заклинание со свитка.

Персонаж должен держать свиток в обоих руках, чтобы читать или использовать его, и в бою это занимает целое действие персонажа, также как и создание заклинания обычным путем.

Все заклинания созданные со свитка используют уровень читавшего, а не писавшего свиток.

Написание свитка

Колдун может создавать свитки любого заклинания из его книги заклинаний. Несмотря на то, что свиток это вещь одноразового использования, каждый из них должен быть индивидуально исследован и написан и навряд ли можно наладить их массовое производство.

Переписывание заклинаний

Заклинания, найденные в процессе игры можно записать в свою книгу.

Со свитка в книгу заклинаний

Вместо использования свитка с заклинанием, которого нет в книге заклинаний колдуна, можно переписать заклинание со свитка в книгу. При этом свиток уничтожается.

Из книги заклинаний в книгу заклинаний

Книги заклинаний — большие и толстые книги, но они того стоят. Чтобы пользоваться чужой книгой заклинаний колдун должен создать *Чтение магии* на нее, хотя иногда он хочет упорядочить заклинания, создав новую и скопировав заклинания из старой.

Исследование заклинаний

Если колдун желает добавить в свою книгу заклинаний новое заклинание, источника которого он не имеет (например, в чужой книге заклинаний или в свитке), его нужно «открыть» или исследовать. Колдун может исследовать заклинание любого уровня и добавить его в свою книгу, но подготовить он может только те заклинания, которые соответствуют его уровню (смотри прогрессию заклинаний колдуна на странице 2). Хотя ничто не мешает ему создать свиток такого заклинания.

С помощью исследований игрок может создать полностью новое заклинание. В этом случае игрок записывает информацию о заклинании в формате, используемом для описания других заклинаний. Ведущий должен утвердить это заклинание и может пересмотреть его описание в процессе исследования. После этого игрок получает заклинание, которого нет ни у кого в игре.

Создание зелий

Заклинания, которые могут влиять на существо, можно создать в жидкой форме, таким образом, чтобы выпившее жидкость существо получило указанный эффект. Создатель зелья должен иметь возможность создавать данное заклинание обычным путем. Если священник помогает колдуну можно создать зелья лечения (*Вылечить легкое ранение** или *Вылечить болезнь**), хотя священник должен быть достаточного уровня, для создания указанного заклинания.

Создание посоха или палочки

Посохи или палочки используются для хранения волшебной силы для последующего использования. Существует несколько шагов для создания посоха или палочки:

Определить какие заклинания будет иметь предмет

Посох или палочка способны создавать только те заклинания, для которых они предназначены. Палочка обычно содержит одно заклинание (три, если они близки по смыслу). Посох - три (пять если близки по смыслу).

Определение числа зарядов

Как только посох или палочку физически изготовили на него создается заклинание *Постоянство,* вслед за которым, сразу же следует как минимум одно создание каждого заклинания, которое помещается в предмет. Максимальное количество зарядов, которым будет обладать предмет, равно количеству заклинаний, вложенных в предмет (не учитывая *Постоянство*) и оно может быть любым, по усмотрению колдуна, но эти заклинания должны быть созданы непрерывно и делается это обычно при помощи группы колдунов или множества свитков. Максимальное количество зарядов, которыми может обладать палочка 99, посох может вместить лишь 49.

Количество зарядов, затрачиваемые при создании заклинания определяется уровнем заклинания. Заклинание самого низкого уровня тратит 1 заряд, остальные тратят количество зарядов равное разнице в уровнях между ним и заклинанием самого низкого уровня. Например, палочка, которая может создавать *Невидимость, 4 метра радиус* и *Невидимость, массовая* тратит 1 заряд на *Невидимость, 4 метра радиус* и четыре заряда на *Невидимость, массовая,* так как разница в уровнях этих заклинаний равна четырем.

Перезарядка посоха или палочки

Чтобы перезарядить посох или палочку необходимо создать на нее заклинание *Постоянство,* вслед за которым колдун может наполнить предмет заклинаниями как описано выше. Если колдун не сделает спас-бросок от магии при создании заклинания *Постоянство* (и только лишь в этом случае) он теряет 1 пункт телосложения *временно*, а не *постоянно*. Но, процесс наполнения не гарантирует успеха — при каждом создании заклинания колдун делает спас-бросок от магии и только в случае его успеха предмет восстанавливает заряд.

Длительность волшебных проектов

При переписывании или исследовании заклинаний персонаж (игрок) никогда не знает наперед сколько это займет времени. Магия — рискованное дело.

Игрок обязан наперед объявить сколько дней он затратит на свой проект. После этого ведущий случайным образом определяет сколько на самом деле времени займет этот проект, руководствуясь таблицами ниже (игроки также могут смотреть эти таблицы). Данный период должен быть непрерывным для персонажа; любое прерывание делает всю работу напрасной и проект приходится начинать заново (все деньги потраченные до этого момента сгорают). Только после того, когда прошло указанное время и были затрачены деньги (цена в таблице указана за день работы надо проектом!) определяется успешность проекта.

Если персонаж потратил большее или равное количество времени, чем фактически оказалось надо для проекта, проект считается успешно выполненным. Если нет — все время и деньги были потрачены напрасно и проект потерпел неудачу, хотя (по усмотрению ведущего) в 10% случаев проект может быть все таки удачным, но результат будет со скрытым проклятием.

Время требуемое для проектов из 1-5 строки в таблице удваивается, если колдун не работает в библиотеке общей стоимостью как минимум 1000 серебряных монет на уровень заклинания. Время для создания зелья удваивается если колдун не работает в лаборатории стоимостью 1000 серебряных монет на уровень. Создание палочки или посоха требует наличие как библиотеки, так и лаборатории стоимостью 1000 серебряных монет на самый высокий уровень заклинания или время проекта удваивается. Модификатор интеллекта персонажа отнимается из конечного числа дней и любой проект занимает как минимум 1 день работ.

Проект	Время	Цена
Написание свитка	УЗ x 1d3 дней	50
Переписывание заклинания со свитка в книгу	УЗ x 1d6 дней	20
Переписывание заклинания из книги в книгу	УЗ x 1d3 дней	10
Исследование заклинания из списка заклинаний	УЗ x 3d6 дней	25
Исследование уникального заклинания	УЗ x 4d6 дней	30
Создание зелья	УЗ x 1d6 дней	50
Создания посоха или палочки	Сумма УЗ x 10 x 1d6 дней	50

УЗ: уровень заклинания

Цена: затраты расходных материалов, ценных компонентов в день работ.

Создание заклинания

Заклинания могут быть созданы при помощи мысленного усилия, жестикуляции и устного произнесения формулы. Чтобы создать заклинание колдун должен иметь обе руки свободными (или в одной из них держать посох или палочку) и громким голосом произнести формулу. Эльфы могут иметь свободной только одну руку. Связанный персонаж, с кляпом во рту, немой (или под заклинанием *Тишина, 6 метров радиус*) или персонаж не способный говорить или жестикулировать не может создавать заклинания.

Колдун не может создавать заклинания если он более чем «легко» нагружен. Эльф не может создавать заклинания, если он более чем «тяжело» нагружен.

Библиотеки и лаборатории

Колдуны могут пользоваться лабораториями и библиотеками при проведении своих волшебных проектов. Каждая лаборатория или библиотека измеряется ее стоимостью; на каждые 500 серебряных монет стоимости библиотеки необходима площадь 2 на 2 метра для размещения книг и за каждые 1000 серебряных монет стоимости лаборатории необходима площадь 2 на 2 метра для размещения оборудования. Все это нельзя перевозить (как минимум в процессе передвижения партии и без тяжело груженных повозок). Дополнительное оборудование в лаборатории или книги в библиотеку могут быть приобретены в больших городах. Если они открыты в руинах и должны быть перевезены, они дают лишь d100% от их стоимости, так как будут дублировать друг друга или использовать другие методы.

Каждый раз когда используется лаборатория колдун делает спас-бросок от магии. Если он удачен, лаборатория теряет d20x100 серебряных монет компонентов. Если он не удачен, лаборатория теряет 2d20x100 серебряных монет из-за потерянных компонентов или произошедших инцидентов. При натуральной «1», происходит взрыв, который уничтожает как 5d20x100 компонентов и проект, над которым работают и в дополнению к материальным затратам, колдун (и алхимик, если присутствует) получает d10 повреждений (спас-бросок от дыхательного оружия уменьшает наполовину).

Священники

Заклинания священника наделены святой силой и доступны священнику посредством молитв, которые даются священнику благодаря силе его веры или просто силой ритуалов. Способ получения таких молитв часто вызывают разногласия и ведут к долгим дебатам, но одно можно сказать наверняка: заклинания священников творят самые настоящие чудеса. Хотя формат описания заклинаний священников идентичен формату заклинаний колдуна, их результат может быть воспроизведен только священниками.

Процесс создания, подготовки и получения заклинаний имеет общие правила для всех священников, но форма сохраняется общей только в пределах религии. Различные религии, или даже различные секты в пределах одной и той же религии, имеют свои собственные ритуалы и таинства.

Начальные заклинания

Священники могут создавать любое заклинание из своего списка заклинаний и не используют книгу заклинаний. Таким образом, священник первого уровня имеет доступ ко всем заклинаниям священника первого уровня.

Подготовка заклинаний каждый день

Священник должен отдыхать непрерывно шесть часов перед процессом подготовки заклинаний. После отдыха, священник должен молиться количество часов равное самому высокому уровню заклинания, которое он пытается подготовить. Этот процесс иногда называется также запоминанием заклинаний.

Заклинания держится в памяти до тех пор, пока его не создадут, после чего его сила покидает священника. Хотя, каждое заклинание может быть приготовлено несколько раз. Таблица прогресса заклинаний священник показывает максимальное количество заклинаний определенного уровня, которое он может подготовить и держать в памяти одновременно. Священник может убрать неиспользованное заклинание, чтобы на его месте запомнить новое.

Некоторые заклинания могут иметь обратную версию. Такие заклинания помечены звездочкой. Они должны быть подготовлены как «прямая» или «обратная» версия и это решение нельзя принять в момент создания заклинания.

Каждый священник может безопасно заниматься подготовкой заклинаний не более одного раза в день. Его разум просто не может выдержать больше.

Свитки заклинаний

Свитки это волшебный предмет позволяющий священнику создавать заклинание без предварительной подготовки, даже если уровень заклинания выше доступного для создания. Свиток написан на языке создателя, поэтому нет необходимости читать заклинание *Чтение магии,* как это должен делать колдун, но священник должен уметь читать на этом языке. Священник может читать свитки любой религии без штрафов, что только подтверждает теории еретиков и философов о том, что магия священников не зависит от божества.

Создание заклинания со свитка стирает его оттуда. Персонаж должен держать свиток в обоих руках, чтобы читать или использовать его, и в бою это занимает целое действие персонажа, также как и создание заклинания обычным путем.

Все заклинания созданные со свитка используют уровень читавшего, а не писавшего свиток.

Написание свитка

Священник может создавать свитки любого заклинания, которое он может создавать. Несмотря на то, что свиток это вещь одноразового использования, каждый из них должен быть индивидуально исследован и написан и навряд ли можно наладить их массовое производство.

Защитные свитки

Священник может создавать свитки, которые могут отталкивать существ определенного

вида. Этот вид может быть конкретный или обобщенный («Гуманоиды, которые живут в Драконьих Пещерах»), но достаточно понятный игроку и ведущему. Эти существа должны быть перенесены в жертву божеству (в соответствии с учениями священника) чтобы призвать защитную магию. Общее количество HD принесенных в жертву существ определяет время создания свитка, также как и шанс на то, что он будет успешным. За каждые 5 HD священник тратит один день, и за каждые 1 HD шанс успешности возрастает на 2%. Когда используется защитный свиток, он запрещает цели появляться в пределах 4 метра от пользователя в течении d4+2 ходов.

Святая вода

Вода, должна находится в резервуаре в святом месте для священника или его религии. Каждый день, в течении девяти дней, на этот резервуар должно быть наложено заклинание *Благословение*. На десятый день, вода разливается в емкости, сделанные из серебра (50 серебряных монет каждая) и на каждую емкость накладывается десятое заклинание *Благословение*.Только после этого вода приобретает свойства изгонять и жечь мертвецов или демонов.

Святая вода также используется в церковных ритуалах или таинствах, но это чисто символически святая вода. Она не имеет специального действия на мертвецов. Только вода приготовленная по специальному ритуалу, описанному выше, обладает такими свойствами.

Исследование заклинаний

С помощью исследований игрок может создать полностью новое заклинание. В этом случае игрок записывает информацию о заклинании в формате, используемом для описания других заклинаний. Ведущий должен утвердить это заклинание и может пересмотреть его описание в процессе исследования. После этого игрок получает заклинание, которого нет ни у кого в игре.

Длительность волшебных проектов

При создании свитка или исследовании заклинаний персонаж (игрок) никогда не знает наперед сколько это займет времени.

Игрок обязан наперед объявить сколько дней он затратит на свой проект. После этого ведущий случайным образом определяет сколько на самом деле времени займет этот проект, руководствуясь таблицами ниже (игроки также могут смотреть эти таблицы). Данный период должен быть непрерывным для персонажа; любое прерывание делает всю работу напрасной и проект приходится начинать заново (все деньги потраченные до этого момента сгорают). Только после того, когда прошло указанное время и были затрачены деньги (цена в таблице указана за день работы надо проектом!) определяется успешность проекта. Деньги расходуемые в процессе должны быть потрачены на ритуал или пожертвования в храм.

Если персонаж потратил большее или равное количество времени, чем фактически оказалось надо для проекта, проект считается успешно выполненным. Если нет — все время и деньги были потрачены напрасно и проект потерпел неудачу, хотя (по усмотрению ведущего) в 10% случаев проект может быть все таки удачным, но результат будет со скрытым проклятием.

Время требуемое для проектов удваивается, если священник не работает в церкви своей религии размером не менее 10x10 метров на уровень заклинания. Модификатор мудрости персонажа отнимается из конечного числа дней и любой проект занимает как минимум 1 день работ.

Проект	Время	Цена
Написание свитка	УЗ x 1d6 дней	50
Исследование уникального заклинания	УЗ x 4d6 дней	50

УЗ: уровень заклинания

Цена: цена, затраченная на пожертвования в храм или ценные компоненты, в день.

Создание заклинания

Заклинания могут быть созданы при помощи мысленного усилия, жестикуляции и пения. Чтобы создать заклинание, священник должен выставить символ своей религии перед собой и иметь способность пропеть молитву. Связанный персонаж, с кляпом во рту, немой (или под заклинанием *Тишина, 6 метров радиус*) или персонаж не способный говорить или жестикулировать не может создавать заклинания. Создание заклинание не может быть выполнено скрытно, секретно или замаскировано под другое действие; действия необходимые для создания заклинания очевидны для всех.

Заклинания колдуна

Уровень 1

1. Волшебная аура*
2. Волшебный огонек
3. Волшебный снаряд
4. Вызов
5. Говорящая книга
6. Легкий как перышко
7. Невидимый слуга
8. Обнаружить магию*
9. Опознание
10. Очаровать персону
11. Парящий диск
12. Паучье лазание
13. Понимание языков*
14. Свет*
15. Склеивание
16. Сон
17. Сообщение
18. Увеличение*
19. Удерживать проход
20. Щит

Уровень 2

1. Волшебный замок
2. Волшебный рот
3. Забыть
4. Запрет на движение
5. Зеркальное отображение
6. Изменить себя
7. Иллюзорная сила
8. Левитация
9. Найти объект*
10. Невидимость
11. Обессиливающий луч
12. Обнаружить невидимость
13. Паутина
14. Призрачный звук
15. Разговор с животными
16. Свет, продолжительный*
17. Слушать мысли
18. Стена тумана
19. Тошнотворные испарения
20. Тук-Тук

Уровень 3

1. Армия из одного
2. Взрывающиеся руны
3. Внушение
4. Газообразная форма
5. Дыхание водой*
6. Защита от обычных снарядов
7. Зов луны
8. Иллюзорная психоделия
9. Ложное мировоззрение
10. Невидимость, 4 метра радиус
11. Обнаружить иллюзию
12. Полет
13. Порыв ветра
14. Разговор с мертвыми
15. Рассеять магию
16. Секретная страница
17. Странная вода
18. Удерживать персону
19. Ускорение*
20. Ясновидение

Уровень 4

1. Волшебный глаз
2. Дверь между измерениями
3. Защита от обычного оружия
4. Иллюзорный ландшафт
5. Копать
6. Невидимость, улучшенная
7. Очаровать монстров
8. Превратить других
9. Превратить себя
10. Разговор с растениями
11. Расширение
12. Рост растений
13. Семь порталов
14. Смущение
15. Создание, минорное
16. Стена льда
17. Стена огня
18. Сфера неуязвимости, минорная
19. Теневые монстры
20. Улучшение памяти

Уровень 5

1. Анимировать мертвых
2. Безумие
3. Воздушная вода
4. Волшебный сосуд
5. Защищающая рука
6. Общение со звездами
7. Превратить камень в грязь*
8. Преданный пес
9. Проход сквозь стену
10. Секретный сундук
11. Смертельный дым
12. Создание, мажорное
13. Стена камня
14. Стена железа
15. Стена силы
16. Телепортация
17. Телекинез
18. Трансформировать камень
19. Удерживать монстра
20. Хаос

Уровень 6

1. Анимировать мертвых монстров
2. Барьер
3. Внушение, массовое
4. Дезинтеграция
5. Завеса
6. Знания легенд
7. Иллюзорная супрагория
8. Камень в плоть*

9. Колдовской вихрь
10. Обмен телами
11. Переместить землю
12. Повторение
13. Поручение
14. Разговор с монстрами
15. Управляемое отображение
16. Смертельное заклинание
17. Стеклянный глаз
18. Сфера неуязвимости, мажорная
19. Тени
20. Условие

Уровень 7

1. Анимировать рисунок
2. Видение
3. Волшебный меч
4. Даровать заклинания
5. Два измерения
6. Дистанционное наблюдение
7. Изменить гравитацию
8. Исчезновение
9. Колдовская аура
10. Мгновенный призыв
11. Невидимость, массовая
12. Отражение заклинаний
13. Подобие
14. Радужная сфера
15. Радужный распылитель
16. Радужная стена
17. Слово силы, шокировать
18. Статуя
19. Хватающая рука
20. Эфирная дверь

Уровень 8

1. Антипатия/Симпатия
2. Защита разума
3. Клон
4. Лабиринт
5. Очаровать персону, массово
6. Постоянство
7. Превратить любой объект
8. Символ
9. Словить душу
10. Требование

Уровень 9

1. Анабиоз
2. Врата
3. Заключение*
4. Затерянная магия
5. Изменить форму
6. Слово силы, убить

Заклинания священника

Уровень 1

1. Благословение
2. Вылечить легкое ранение*
3. Защита от зла*
4. Изгнание мертвых
5. Команда
6. Невидимость для мертвых*
7. Обнаружить зло*
8. Очистить еду и воду*
9. Убежище
10. Убрать страх*

Уровень 2

1. Героизм
2. Замедлить яд
3. Знамение
4. Нагревание металла
5. Проповедь
6. Сопротивление огню
7. Сопротивление холоду
8. Тишина, 6 метров радиус

Уровень 3

1. Волшебное одеяние
2. Вылечить болезнь*
3. Жертвенность*
4. Рассеять магию
5. Убрать проклятие*
6. Хождение по воде

Уровень 4

1. Вылечить тяжелое ранение*
2. Защита от зла, 4 метра радиус*
3. Нейтрализовать яд*
4. Обнаружить ложь
5. Предсказание
6. Сопротивление заклинаниям

Уровень 5

1. Вылечить критическое ранение*
2. Задание
3. Истинное зрение*
4. Общение
5. Рассеять зло
6. Рой насекомых

Уровень 6

1. Антимагическая оболочка
2. Исцеление*
3. Найти дорогу*
4. Печать
5. Слово возврата
6. Языки*

Уровень 7

1. Землетрясение
2. Разделение воды
3. Святое слово*
4. Управление погодой

Список заклинаний

Заклинания помеченные как *Постоянные* не заканчиваются с момента когда их создали, если они не *рассеяны* каким либо способом (*Антимагическая оболочка, Рассеять магию*). Заклинания помеченные как *Мгновенные* не могут быть *рассеяны*.

Расстояние показывает на каком расстоянии от заклинателя можно создать заклинание. Заклинания с расстоянием равным 0 действуют только на заклинателя или он будет в центре эффекта заклинания, которое действует на область. Заклинания с расстоянием *касание* возымеют эффект только если заклинатель физически коснется цель. Кожа заклинателя должна быть открыта в точке контакта, но не обязательно должна быть открытой у цели.

Анабиоз

Колдун 9
Длительность: постоянная
Расстояние: касание
Субъект заклинания помещается в состояние анабиоза. Для существа в таком состоянии время останавливается. Его тело не стареет а все функции на время замирают. В таком состоянии он будет оставаться до тех пор пока заклинание не будет убрано (например, при помощи заклинания *Рассеять магию*). Спасбросок не доступен для этого заклинания.

Анимировать мертвых

Колдун 5
Длительность: Мгновенно
Расстояние: 4 метра
Это заклинание активирует слабые воспоминаниями о жизни в телах и скелетах людей, позволяя им перебывать в грубой пародии их прошлого существования. Так как сущности, которые вселяются в тела выбираются заклинателем он полностью контролирует их. Однако слабые воспоминания о жизни существующие в телах пытаются справится с захватчиками и это провоцирует конфликт, приводящий к саморазрушению. Любую инструкцию они понимают лишь со стороны насилия и убийства. В первую очередь они будут набрасывать на людей, которых они знали при жизни, не важно в каких отношениях они перебывали с ними раньше.

Тела остаются в таком состоянии до тех пор пока не будут разрушены. 1 HD/уровень существ подымается за одно применение заклинания. Заклинатель распределяет 1 или два HD на каждого мертвеца по своему усмотрению. Каждая специальная способность, которую выдаст заклинатель существам (если пожелает) также «стоит» 1 HD, кроме *Высасывание энергии,* которая стоит 2 HD. При этом оригинальный HD существа не увеличивается. Лишь мертвые лишенные интеллекта создаются этим заклинанием и они подчиняются устным командам заклинателя.

Анимировать мертвых монстров

Колдун 6
Длительность: Мгновенно
Расстояние: 4 метра
Это заклинание активирует слабые воспоминаниями о жизни в телах и скелетах существ, позволяя им перебывать в грубой пародии их прошлого существования. Разума и силы воли в этих телах уже давно не осталось, поэтому они попадают под полный контроль заклинателя. Однако эти существа имеют слабую память о том, для чего была предназначена их жизнь и приступы зависти к живым делают их деструктивными. Любую инструкцию они понимают лишь со стороны насилия и убийства.

Тела остаются в таком состоянии до тех пор пока не будут разрушены. 1 HD/уровень существ подымается за одно применение заклинания. Поднятые существа сохраняют их оригинальный HD, так же как и все способности которыми обладали, а также могут иметь дополнительные способности присущие лишь мертвым. Каждая специальная способность, которую выдаст заклинатель существам (если пожелает) также «стоит» 1 HD, кроме *Высасывание энергии,* которая стоит 2 HD. При этом оригинальный HD существа не увеличивается. Лишь мертвые лишенные интеллекта создаются этим заклинанием.

Анимировать рисунок

Колдун 7
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 12 метров
Заклинатель выбирает объект или существо изображаемое в произведении искусства (на рисунке, гравюре и т. д.) и открывает ему путь в реальный мир. Объект должен быть использован так, как будто он реальный (так и есть!), любое существо верит, что это то, что было изображено на рисунке, имеет полный набор способностей и находится под контролем заклинателя.

Стоит отметить что качество шедевра влияет на силу существа в реальном мире. Мастерская работа (оцененная примерно в 1000+ серебряных) порождает идеальное существо с полным набором способностей, качество ниже приемлемого порождает лишь

50% силы, и все что менее это (каракули на листочке, например) имеет 25% эффективности. Нарисовать быстрый рисунок, способный принести пользу занимает 2 раунда.

Антимагическая оболочка

Священник 6
Длительность: 1 ход/уровень
Расстояние: 0
Создание заклинания приводит к восстановлению естественного порядка в маленькой области на непродолжительное количество времени. В пределах 4 метра радиуса вокруг заклинателя все заклинания (кроме молитв священника) теряют эффект на время действия этого заклинания. Магические атаки не поражают заклинателя, магические предметы и заклинания в пределах области действия на время теряют свои способности, а заклинатель не применять заклинания до тех пор пока это заклинание не закончится. Заклинание пролетающее через область антимагической оболочки теряет свою эффективность. Существа состоящие из магии не могут пройти через область, но магические существа, получившие физическую форму могут пройти, хотя не могут использовать свои магические способности. Это заклинание не двигается вместе с его создателем.

Антипатия/Симпатия

Колдун 8
Длительность: Постоянно
Расстояние: 12 метров
Это заклинание принуждает объект или область излучать невидимую магическую вибрацию, которая привлекает или отталкивает указанный вид разумных существ либо существ определенного мировоззрения. Вид разумных существ должен быть указан при создании (подтип существ не является достаточно конкретным). Если в качестве определителя используется мировоззрение необходимо указать будут ли это существа законного или хаотического мировоззрения, нейтральное указывать нельзя.

Если заклинание используется для создания *Антипатии,* существо указанного вида или мировоззрение чувствует резкое и непреодолимое желание покинуть область или избежать контакта с предметом. Сила заклинания заставляет его немедленно покинуть область или избавится от предмета, в дальнейшем избегать его и никогда больше не возвращаться назад по своей воли. Существо, которое выполнит спас-бросок может оставаться в области или коснуться предмета, но при этом чувствует существенный дискомфорт.

Если заклинание используется для создания *Симпатии,* объект или локация источают магическую вибрацию, которая привлекает указанный вид цели, заставляя ее чувствовать комфорт и полное удовлетворение от нахождения в области или прикосновения к предмету, или от владение определенной вещью. Влечение к предмету или области невероятно сильное. Если спас-бросок пройден - существо избавляется от колдовских чар, но через 1d6x10 минут должен быть сделан еще один бросок. Если он не пройден существо пробует вернуться назад или снова стать владельцем предмета.

Армия из одного

Колдун 3
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: Касание
Носитель этого заклинания становится бесподобным воином, способным передвигаться в бою с нечеловеческими рефлексами. Субъект получает способность наносить количество атак равное количеству оппонентов, с которыми он сражается. Каждая атака должна идти против разного оппонента и дополнительные атаки не доступны, если чтобы нанести их субъекту приходится двигаться.

Барьер

Колдун 6
Длительность: 3 раунда/уровень
Расстояние: 12 метров
Заклинатель создает стену из закрученных стальных обрезков (любой формы, которой пожелает) вплоть до 8 метров в длину на уровень заклинателя или кольцо радиусом 2 метра на каждые два уровня заклинателя. В любом случае высота стены будет до 8 метров или максимум как позволит расстояние. Любое существо, которое пытается пересечь стену получает 1d6 повреждений на каждый уровень заклинателя (максимум 15d6), спас-бросок от дыхательного оружия делит повреждения на половину.

Если заклинатель создает заклинание в этом месте где находятся существа, каждое существо получает повреждения, как будто бы оно пытается пересечь стену. Каждое существо может попытаться не пересекать стены в этом случае (оставаясь на любой стороне по его выбору), тогда оно вообще не получает повреждений если сделает спас-бросок от дыхательного оружия.

Барьер дает укрытие (+4 к классу брони) против всех атака проходящих через него.

Безумие

Колдун 5
Длительность: постоянно
Расстояние: 48 метров
Это заклинание превращает нейронную сеть существа в сверхпроводник мыслей. В большинстве случаев это перегружает мозг. Если цель не проходит спас-бросок от магии (со штрафом -4!), она становится умственным инвалидом. Существо теряет способность говорить, создавать заклинания, понимать языки или связно общаться. Это заклинание держится до тех пор, пока на существо не будет применено заклинание *Рассеять магию* или *Убрать проклятие**.

Если же цель пройдет спас-бросок, она будет находится под эффектом заклинания *Ускорение* количество раундов равное уровню заклинателя.

Благословение

Священник 1
Длительность: мгновенно
Расстояние: Касание
Это заклинание дарует благодать божества, которому молится священник субъекту заклинания. Начиная с этого момента субъект получает определенное количество очков (d6+уровень священника), которые он может как угодно распределить на любые броски в будущем, кроме бросков повреждений. Бросок на попадание, спас-бросок, проверки навыков, проверка сюрприза, все из этого списка подходит. Субъект тратит эти очки добавляя их в виде бонуса к результату, на каждый бросок тратя столько сколько хочет. Однако, количество затрачиваемых очков должно быть обозначено перед появлением результата броска.

Если бросок связан с повреждениями или волшебными исследованиями, его нельзя модифицировать таким образом. Эльфы и другие существа волшебной природы не подвержены воздействию этого заклинания.

Взрывающиеся руны

Колдун 3
Длительность: постоянно (пока не сработает)
Расстояние: касание
Колдуны скупые и ревнивые люди, охраняющие свои секреты, так как будто они смогут унести их в могилу. Эти руны проставляются заклинателем на книги, карты, свитки или аналогичные объекты, хранящие письменность.

Руны взрываются при прочтении нанося 2d6 повреждений в радиусе 4 метра. Читатель получает полные повреждения и спас-бросок ему не позволен. Другие существа в радиусе действия, если сделают спас-бросок от магии получают половину повреждений. Объект на котором написаны руны в случае взрыва уничтожается, если только он не защищен от огня. Заклинатель и любой другой, кого специально проинструктировали может читать руны без их активации. Кроме этого заклинатель может убрать руну, когда пожелает. Другое существо сможет убрать руну только используя заклинание *Рассеять магию*. Колдун имеет шанс 5% на уровень обнаружить такие руны, а специалист имеет просто шанс 5%.

Видение

Колдун 7
Длительность: мгновенная
Расстояние: 0
Это заклинание взывает к великой силе мироздания и наполняет заклинателя знаниями. Заклинатель должен сформировать в своей голове определенный вопрос, перед тем, как создавать заклинание и если заклинание удается, он впадает в галлюциногенный транс, от течении потока информации сквозь него.

Чтобы определит результат заклинания бросьте по таблице. Бонус к броску можно получить, если принести в жертву дорогую вещь (+1 за каждые 1,000 серебряных монет одного предмета) или разумное существо (+1 за HD или уровень; но не должно быть одно существо). Если выпала 1, она никогда не будет увеличено бонусами более чем до 2.

d20	Результат
1	Запрос злит силу — заклинатель уничтожается
2	Неудача: на заклинателя накладывается *Поручение* силой к которой он обращается.
3-5	Никакой информации нет
6-10	Только частичная информация
11-20	Удача: видение очень точное и детальное

Внушение

Колдун 3
Длительность: постоянно, пока не сработает
Расстояние: 12 метров
Колдуны являются экспертами в обмане, так как знают множество секретов дьявольских сил и такое использование заклинания

является для них нормой жизни. Одурачивание обычных людей является ничем по сравнению с их более темными делами. Это одно из тех заклинаний, которое можно применить тайно в процессе разговора и только эльфы или другие колдуны могут понять, что происходит на самом деле.

Когда создается заклинание и жертва проваливает спас-бросок, колдун внедряет внушение в мозгу слушателя. Внушение остается в скрытой форме до тех пор пока не возникнут определенные условия, описанные заклинателем. Тогда жертва предпринимает действия, указанные заклинателем. Более тонкие внушения могут не вызывать конкретных действий (например, внушение, что определенная группа существ является злой или нежелательной), вместо этого они влияют на отношения жертвы, но каждый раз, когда жертва совершает поступок вопреки своим обычным убеждениям, она может сделать спас-бросок, чтобы избавиться от внушения.

Само внушение должно звучать логично (даже если конечный результат не логичен) и не самоубийственным. «Ты должен воткнуть кинжал себе в грудь» пример некорректного внушения. «Ты же знаешь, ты можешь летать, так почему бы не сделать это прямо сейчас вот с этой крыши?» может быть корректным, как и «Люди ставят метку яд на бутылках, где они прячут самые дорогие и изысканные вина», все зависит от конкретного слушателя.

Жертва внушения не определяется как проклятая или находящаяся под магическим воздействием. Заклинание создается и магия уходит — просто мысль оседает глубоко в мозгу жертвы.

Внушение, массовое

Колдун 6
Длительность: постоянно, пока не сработает
Расстояние: 4 метра / уровень
Колдун чувствует себя все более уверенным (не до конца, но все же более чем раньше) в манипуляции силами магии. Поэтому манипуляция эмоциями и разумом смертных является для него просто игрушкой. Это одно тех из заклинаний, которое можно применить тайно в процессе разговора и только эльфы или другие колдуны могут понять, что происходит на самом деле.

Когда создается заклинание и жертва проваливает спас-бросок, колдун внедряет внушение в мозгу одного слушателя на уровень заклинателя. Если внушение направлено только на одну жертву, спас-бросок идет с -2. Внушение остается в скрытой форме до тех пор пока не возникнут определенные условия, описанные заклинателем. Тогда жертва предпринимает действия, указанные заклинателем. Более тонкие внушения могут не вызывать конкретных действий (например, внушение, что определенная группа существ является злой или нежелательной), вместо этого они влияют на отношения жертвы, но каждый раз, когда жертва совершает поступок вопреки своим обычным убеждениям, она может сделать спас-бросок, чтобы избавиться от внушения.

Само внушение должно звучать логично (даже если конечный результат не логичен) и не самоубийственным. «Ты должен игнорировать этих беглецов» пример некорректного внушения. «Ты же знаешь, что это на самом деле не беглецы, а ваши союзники» может быть корректным, все зависит от конкретного слушателя.

Жертва внушения не определяется как проклятая или находящаяся под магическим воздействием. Заклинание создается и магия уходит — просто мысль оседает глубоко в мозгу жертвы.

Воздушная вода

Колдун 5
Длительность: 1 ход/уровень
Расстояние: 0
Заклинатель создает пузырь измененной воды в существующем водоеме воды (или любой жидкости где вода занимает больше половины состава). Внутри этого пузыря появляется атмосфера пригодная для дыхания. Пузырь тонет в воде, его центр размещен на заклинателе и передвигается вместе с ним. Область, покрывающаяся пузырем является либо сфера радиусом 8 метров, либо полушарие радиусом 16 метров, по желанию заклинателя. В пределах этого пузыря водные существа не могут плавать, так как он лишь немного плотнее воздуха, так же как и не могут дышать. Разумные водные существа никогда не попадут в область действия пузыря по ошибке.

Волшебная аура*

Колдун 1
Длительность: постоянная
Расстояние: касание
Это заклинание делает объект привлекательным для микрокосмических сил магии, создавая вокруг него ауру, которая заставляет его регистрироваться всеми заклинаниями *обнаружения* (или заклинаний с подобными возможностями) как волшебный. Если объект с действующим заклинанием *Волшебная аура** подвергается физическому изучению (касанию), изучающий понимает что аура ложная если сделает спас-бросок от магии. Если спас-бросок не пройден, он думает что аура настоящая и дополнительное изучение (касание) не повлияет на это.

Обратная версия заклинания прячет волшебную ауру настоящего волшебного предмета. Заклинатель, создающий *Обнаружить магию** должен сделать спас-бросок чтобы увидеть волшебную ауру, когда в первый раз предмет попадает в область действия его заклинания.

Волшебный снаряд

Колдун 1
Длительность: мгновенная
Расстояние: 24 метра + 4 метра / уровень
Снаряд из магической энергии выстреливает из кончиков пальцев колдуна и поражает его врагов, нанося d4 повреждений на уровень (например, колдун второго уровня будет наносить 2d4 повреждения).

Снаряд 100% попадает в цель, даже если цель сражается в ближнем бою или укрыта чуть менее, чем полностью. Однако, нельзя поразить конкретную часть существа.

Начиная со 2го уровня заклинатель может поражать несколько целей, создавая по одной или несколько снарядов на каждую и разделяя между ними кубики повреждений. Количество кубиков на каждую цель должно быть определено перед их броском и цели (если их несколько) могут сделать спас-бросок от магии, чтобы получить половину повреждений.

Волшебные снаряды каждого колдуна выглядят по разному (цвет, форма, шлейфы) и никогда не бывают одинаковыми (как отпечатки пальцев). Если заклинание создается со свитка, используется внешний вид снарядов создателя свитка. Чтобы создать новую версию внешнего вида снарядов надо ее исследовать как отдельное заклинание по обычным правилам.

Волшебное одеяние

Священник 3
Длительность: 1 ход/уровень
Расстояние: касание
Эта молитва защищает субъект силой веры, добавляя ему +1 класса брони на каждый уровень заклинателя, вплоть до +8. Молитва не подействует, если субъект носит какую-то броню или использует волшебные предметы или заклинания, повышающие класс брони. Ведь только истинная вера в божественную защиту принесет эффект.

Волшебный глаз

Колдун 4
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 0
Колдун создает невидимый волшебный сенсор, который пересылает визуальную информацию и может видеть в темноте на 24 метра. Каждый такой глаз может передвигаться со скоростью 48 метров каждый ход. Он может передвигаться в любом направлении и на любую дистанцию, до тех пор пока действует заклинание. Твердый барьер мешает его передвижению, но он может протиснуться в щелочку диаметром 2 сантиметра.

Волшебный замок

Колдун 2
Длительность: постоянная
Расстояние: касание
Некоторые двери должны быть заперты навеки. Это заклинание волшебным образом запрещает дверям, воротам, окнам или засовам (деревянным, железным или каменным) открываться. Волшебство закрывает двери таким образом, как будто бы они были закрыты обычным путем. Заклинание *Рассеять магию* полностью снимает эффект, а *Тук-Тук* делает дверь открытой до тех пор пока ее не закроют обычным образом.

Волшебный меч

Колдун 7
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 12 метров
Заклинатель призывает волшебный меч и может пустить его в ход усилием собственной воли. Когда он это делает, он не может создавать заклинания, использовать волшебные предметы или двигаться, хотя заклинание не заканчивается, если концентрация нарушается; меч просто не атакует в течении этого раунда. Меч атакует как воин с половиной уровня заклинателя, всегда попадает на 19 или 20 и наносит d12 повреждений. Также меч может поражать существ, которых можно поразить только волшебным оружием.

Волшебный огонек

Колдун 1
Длительность: 2 раунда/уровень
Расстояние: 32 метра

Бледное освещение окутывает предметы, делая их супер-видимыми. Контуры объектов начинают источать свет, видимый на расстоянии 32 метра в темноте или на половину этой дистанции, если объект находится рядом с источником света. Колдун может подсвечивать таким образом живых существ, вплоть до одного существа размером с человека на уровень. Волшебный огонек может быть голубым, фиолетовым или зеленым (как пожелает заклинатель в момент создания заклинания) и не причиняет никакого вреда цели. Его супер-видимость позволяет атакующему нанести удар более точно и добавляет ему +2 к попаданию.

Волшебный рот

Колдун 2
Длительность: постоянная
Расстояние: смотри ниже

Зачарование накладывается на объект и срабатывает при определенных условиях указанных заклинателем. Когда это случается появляется рот, который произносит определенное заклинателем сообщение (вплоть до 30 слов).

Волшебный сосуд

Колдун 5
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 4 метра / уровень

При создании этого заклинания колдун помещает свою душу в большой драгоценный камень или кристалл (известный как сосуд для душ), оставив свое тело без жизни. После этого он может предпринимать попытки взять под контроль другое тело в 48 метров от сосуда, заточив душу этого тела в сосуд, а свою в тело. Также заклинатель может вернуться обратно в свое тело (и таким образом вернув заточенную душу подконтрольного им тела назад в ее тело) или попытаться взять под контроль другое тело. Заклинание прекращается когда заклинатель возвращается в свое тело, оставляя сосуд пустым.

Чтобы создать заклинание сосуд должен быть в пределах указанного расстояния. Когда заклинатель находится в сосуде он может чувствовать и атаковать любое живое тело. Попытка взять тело под контроль занимает весь раунд, если существо не сделает спас-бросок. Если спас-бросок удался заклинатель больше никогда не сможет завладеть телом этого существа.

Если заклинателю удалось завладеть телом, его жизненная сила занимает тело, а жизненная сила существа перемещается в сосуд. Заклинатель сохраняет свой интеллект, мудрость, харизму, класс, уровень и мировоззрение. Тело сохраняет свою силу, ловкость, телосложение, хиты и врожденные физические способности. Заклинания или волшебные способности существа не сохраняются в теле. Заклинатель может быть изгнан из тела при помощи заклинания *Рассеять зло*.

Если контролируемое тело убито, заклинатель возвращается в сосуд, если он в пределах расстояния, а жизненная сила существа — хозяина тела уничтожается (оно умирает). Если контролируемое тело убито далеко от сосуда умирает и заклинатель и существо. Если жизненная сила заклинателя находится в сосуде и его тело уничтожается, он заперт в сосуде д тех пор, пока не найдет новое тело. Если заклинатель контролирует тело и уничтожается сосуд, его жизненная сила остается в новом теле.

Любая жизненная сила, которой некуда уйти будет уничтожена. Уничтожение сосуда прекращает заклинание и уничтожает жизненную силу, которая находится в нем.

Воспламеняющийся дым

Колдун 8
Длительность: 1d6 + 4 раунда
Расстояние: 12 метров

Заклинание заполняет область 8 метров х 8 метров х 4 метра черным клубящимся дымом (ограничивает видимость) с раскаленными до бела мелкими частичками угля. Со временем частички накаляются и воспламеняются и начинают наносить повреждения. На 3-ем раунде повреждения равны ½ уровня заклинателя; на 4-ом раунде достигается пик и повреждения равны уровню заклинателя; на 5-ом уровне повреждения спускаются до ½ уровня заклинателя; начиная с 6 уровня и далее — повреждений нет. Все существа, находящиеся в дыму делают спас-бросок от магии на 3-ем раунде существования дыма. Если он удается, все дальнейшие повреждения делятся на 2. Если нет, они делают такой же спас-бросок еще на 4-ом или 5-ом уровне.

Врата

Колдун 9
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 12 метров

Создание заклинания *Врата* создает два эффекта. Во-первых, оно создает межпространственную связь между текущим измерением заклинателя и отдельно указанным местом в этом или другом измерении, что позволяет передвигаться в любом направлении. Во-вторых заклинатель может вызвать определенное существо из иного измерения. Чтобы это сделать он должен произнести имя этого существа, будь оно демонической или божественной натуры (даже бога), и это дозволит существу пройти сквозь врата. Боги, если их назовут скорее всего пошлют своего представителя, нежели появятся сами. Некоторые существа гарантировано пройдут через врата, но их поведение зависит от ситуации, принимая во внимание такие факторы, как мировоззрение заклинателя, уровень могущества врагов и натуру существа.

Сущности в 20% случаев развернуться и уйдут прочь если причина их призыва чрез врата тривиальна. В 15% случаем они уйдут если причина их вызова не слишком важная. В любом случае шанс этого не может быть более 50% и не может быть менее 1%, когда причина вызова существа не только очень важна, но и существо легко справится с задачей. Шанс существенно повышается, если причина вызова существа не имеет значения и оно будет злое уже на момент вызова.

Ведущий должен справедливо отыгрывать эти ситуации. Хаотические существа с легкостью могут предать тех, кто их вызвал или же действовать исключительно в своих интересах. Необходимо понимать, что призванные существа не находятся под полным контролем вызываемого.

Вызов

Колдун 1
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 4 метра

Любая магия намеренно создает разрыв в ткани мироздания и вытаскивает наружу энергию, которая искажает нашу реальность. Некоторым магом удается последовательно призывать эту энергию, умело оперируя ее количеством и получить предсказуемый, нужный им результат.

Заклинания *Вызов* создает разрыв между мирами немного больший чем надо и заставляет обитателей потусторонности хлынуть в этот мир, чтобы выполнять приказы заклинателя. Что именно хлынет в этот мир и будет ли оно слушаться приказов заклинателя наверняка сказать сложно.

Как только колдун создал заклинание *Вызов* необходимо выполнить некоторые действия:

- ☑ Заклинатель определяет предполагаемый уровень могущества существа
- ☑ Заклинатель делает спас-бросок от магии
- ☑ Определяется форма сущности
- ☑ Определяется способности сущности
- ☑ Отыгрывается бросок доминирования

Шаг 1

Когда колдун создает заклинание *Вызов* он выбирает насколько могущественной будет сущность, которую он призывает, выражаясь в игровых терминах, он указывает какой у нее будет HD. Сущности с большим HD чем удвоенный уровень заклинателя (плюс ритуальные круги и модификатор жертвоприношения) не отвечают на вызов.

Шаг 2

Заклинатель делает спас-бросок от магии. Если этот начальный спас-бросок не пройден, более могущественное существо проходит сквозь разрыв ткани мироздания, что может повлечь серьезные последствия для всех присутствующих.

Шаг 3

Чтобы определить форму существа бросьте d12 если начальный спас-бросок пройден заклинателем или d20 если не пройден. Базовые характеристику существа следующие: класс брони 12, одна атака наносящая d6 повреждений, движение 48 метров (по земле), мораль 10. Изменение к этой статистике отмечено в последующих описаниях.

		Форма
1-2	1	Амеба
	2	Воздушный шар
	3	Волк (движение 72 метра)
3-4	1	Глаз о-шар
	2	Гнилая плоть (при поп. болезнь)
	3	Голова
5-6	1	Гриб (движение 24 метра)
	2	Змея (50% ядовитая/душитель)
	3	Кальмар
7-8	1	Краб (2 атаки, +2 КБ)
	2	Кристалл (+4 КБ)
	3	Кровь (иммунитет к норм. атакам)
9-10	1	Лягушка (прыжок 60 метров)
	2	Многогранник
	3	Морская водоросль
11-12	1	Насекомое (+2 КБ)
	2	Слизь
	3	Экскременты
13-19	1	Антиматерия (HDd6, взрыв при контакте)
	2	Ветер (движение 96 метров, иммунитет

		к норм. атакам)
	3	Дым (движение 96 метров, иммунитет к норм. атакам, удушающая атака)
	4	Материя сна (при касании Конфузия)
	5	Мерцающие огни
	6	Молния (движение 96 метров, иммунитет к норм. атакам, d8 повреждений при касании, касание металлом наносит d8 повреждений)
	7	Тень
	8	Туман (иммунитет к норм. атакам)
	9	Чистая энергия (иммунитет к норм. атакам, касание наносит d8)
	10	Шаровая молния (иммунитет к норм. атакам)
20	1	Воспоминания до зачатия
	2	Коллективное стремление к самоубийству
	3	Плач матери за ее мертвым ребенком
	4	Пространство между тиком часов
	5	Сожаление о неиспользованных возможностях
	6	Страх чернеющей планеты

Каждая форма, кроме той, что получается при «20» имеет ряд дополнительных особенностей. HD существа определяет кубик, которым следует определить количество этих особенностей, следуя следующей таблице:

HD	Базовый кубик
0 (d6 hp)	d2
1	d4
2-4	d6
5-7	d8
8-10	d10
11+	d12

Бросьте указанный кубик… Это будет базовое число. Бросьте этот кубик еще раз. Если результат меньше чем базовое число, добавьте существу одну особенность из таблицы ниже. Бросьте еще раз и продолжайте добавлять особенность пока результат будет меньше предыдущего.

		Прилагательное	Существительное
1	1	Бегущие	Антены
	2	Бесформенные	Аппарат
	3	Гиганские	Ветки
	4	Дымящийся	Гениталии
	5	Жужжащие	Глаза/Большой глаз
	6	Звонящие	Жало
2	1	Клейкие	Железы
	2	Клыкастые	Заросли
	3	Костяные	Зубы
	4	Кристальные	Когти
	5	Мертвые	Крылья
	6	Меховые	Куски
3	1	Многочисленные	Лепестки
	2	Мокрые	Лицо
	3	Монстрообразные	Личинки
	4	Настигающие	Ноги
	5	Незаконченные	Обертка
	6	Некротические	Отростки
4	1	Нематериальные	Пасть
	2	Неоновые	Перья
	3	Огненные	Плавники
	4	Окаменевшие	Позвоночник
	5	Острые	Полосы
	6	Отражающие	Присоски
5	1	Отрицательные	Раковина
	2	Прекрасные	Рога
	3	Прозрачные	Руки
	4	Пульсирующие	Сиськи
	5	Светящийся	Смазка
	6	Скользкие	Хвост
6	1	Тонкие	Хоботки
	2	Фонтанирующии	Цветки
	3	Холодные	Чешуя
	4	Цепкие	Щупальце
	5	Шипастые	Язвы
	6	Эластичные	Яйца/Семена

Шаг 4

Определите базовые способности существа. Для этого определите базовый кубик по HD из таблицы в шаге 3. Бросьте указанный кубик… Это будет базовое число. Бросьте этот кубик еще раз.

Если начальный спас бросок из шага 2 пройден существо получает способность, в случае если второй бросок меньше чем базовое число. Бросьте еще раз и продолжайте добавлять особенность пока результат будет меньше предыдущего.

Если начальный спас бросок из шага 2 не пройден существо получает способность, в случае если второй бросок меньше либо равен базовому числу. Бросьте еще раз и продолжайте добавлять особенность пока результат будет меньше или равен предыдущему.

Если на кубике выпала «1» следует остановиться в любом случае. Способность существа определяется по указанному ниже списку, все повторяющиеся элементы перебрасываются (d100):

1. КБ +2d6
2. КБ +d10
3. КБ +d12
4. КБ +d12, иммунитет к норм. Оружию
5. КБ +d20
6. КБ +d4
7. КБ +d6
8. КБ +d6, иммунитет к норм. оружию
9. КБ +d8
10. КБ +d8, иммунитет к норм. Оружию
11. *Анимировать мертвых* по желанию
12. Размыто (всегда включено, первая атака по существу всегда промазывает, дальше +2 к КБ).
13. Экстра атака (если начальная атака попала, сделайте вторую атаку).
14. Дополнительные повреждения при хорошем ударе (увеличивается кубик повреждений при 18+ на кубике попадания).
15. *Хаос* (по желанию, но только одно активно)
16. *Смертельный дым* (по желанию, но только одно активно)
17. Атака холодом (дистанционная, HDd6 повреждений)
18. *Смущение* (при попадании)
19. Продолжительные повреждения (после попадания жертва получает на один кубик повреждений меньше каждый раунд, пока не умрет или существо не покинет измерение).
20. Аура повреждений (все существа в 6 метров получают d6 повреждений каждый раунд).
21. *Тьма* (по желанию, только одно активно).
22. *Обнаружить невидимость* (всегда активно)
23. Высасывает одно очко атрибута (при удачном попадании)
24. *Два измерения* (всегда активно, но существо не получает дополнительных повреждений)
25. Электрическая атака (дистанционная, HDd6)
26. Высасывание энергии (при удачном попадании)
27. *Слушать мысли* (всегда активно)
28. Взрывается
29. *Безумие* (при удачном попадании)
30. Огненная атака (дистанционная, HDd6)
31. *Газообразная форма* (по желанию)
32. *Сфера неуязвимости, мажорная* (всегда на себе).
33. Хватание (+5 к броскам захвата).
34. *Ускорение** (всегда на себе)
35. Иммунитет к холоду
36. Иммунитет к электричеству
37. Иммунитет к огню
38. Иммунитет к магии
39. Иммунитет к металлу
40. Иммунитет к обычному оружию
41. Иммунитет к физическим атакам
42. Иммунитет к дереву
43. Ассимилирует (при попадании жертва делает спас-бросок от яда или является переносчиком *нечто*).
44. *Воспламеняющийся дым* (по желанию, но только одно активно)
45. *Затерянная магия*
46. Высасывание магии (при попадании)
47. *Лабиринт* (при попадании)
48. Стирание памяти (при попадании, но нет других повреждений)
49. Мимикрия (может производить звуки, которые слышал)
50. Управление разумом (по желанию, только одно активно)
51. *Зеркальное отображение* (всегда активно)
52. *Переместить землю* (по желанию)
53. Множество атак (дополнительно d3 атаки)
54. Паралич (при удачном попадании)
55. Гниющая рана (хиты не восстанавливаются обычным путем)
56. *Иллюзорная сила* (по желанию, только одно активно)
57. *Иллюзорная психоделия* (по желанию, только одно активно)
58. *Иллюзорная супрагория* (по желанию, только одно активно)
59. Эфирность (может проходить через твердые объекты)
60. Растения умирают (все растения в 4 метра х HD умирают)
61. Яд (при удачном попадании)
62. *Превратить других* (при удачном попадании)
63. *Радужная сфера* (по желанию)
64. *Радужный распылитель* (по желанию)
65. *Радужная стена* (по желанию, только одна активна)
66. Псионическая атака (автоматическое попадание на d6 повреждений)
67. Псионический крик (автоматическое попадание на d6 повреждений всем в радиусе 12 метров)
68. Радиоактивная атака
69. Радиация
70. Дистанционная атака
71. Регенерирует (восстанавливает d3 хита каждый раунд)
72. *Изменить гравитацию* (по желанию, только одна активна)
73. *Тишина, 6 метров радиус* (всегда активна)
74. *Замедление* (один раз за 10 раундов)
75. *Отражение заклинаний* (всегда активно)
76. Заклинания (как колдун 2d6 уровня, случайный набор заклинаний)
77. Воздушные споры (все в области делают спас-бросок или становятся инфицированными)
78. *Тошнотворные испарения* (постоянно вокруг существа)
79. *Трансформировать камень* (по желанию)
80. *Вызов* (как заклинание, но без ошибок и вызванные сущности под контролем существа, а не начального заклинателя)
81. Заглатывает целиком (на «20» при попадании)
82. *Символ* (один тип, случайно определенный, по желанию)
83. *Телекинез* (по желанию)

84. *Телепортация* (по желанию)
85. *Остановка времени*
86. *Превратить плоть в камень* (при удачном попадании)
87. *Превратить камень в грязь** (по желанию)
88. Ценные внутренности (стоят 500 серебряных монет за HD)
89. *Призрачный звук* (по желанию)
90. Жертва встает мертвецом
91. Подверженность холоду (получает +1 повреждение на кубик)
92. Подверженность холодной стали (получает +1 повреждение на кубик)
93. Подверженность электричеству (получает +1 повреждение на кубик)
94. Подверженность огню (получает +1 повреждение на кубик)
95. Подверженность металлу (получает +1 повреждение на кубик)
96. Подверженность физическим атакам (получает +1 повреждение на кубик)
97. Подверженность серебру (получает +1 повреждение на кубик)
98. Подверженность дереву (получает +1 повреждение на кубик)
99. *Стена огня* (по желанию, только одна активна)
100. *Паутина* (по желанию, только одна активна)

Шаг 5

Делается бросок Доминирования, путем двух бросков кубика d20. Один кубик кидается за существо, другой за заклинателя.

☑ Уровень заклинателя, Ритуальные круги, Жертвоприношение добавляется к броску заклинателя.

☑ HD и количество способностей к броску существа.

Результат броска доминирования

Если выигрывает заклинатель, разница между его броском и броском существа определяет количество бросаемых кубиков d10, которые покажут сколько раундов существо будет оставаться под контролем заклинателя. Заклинатель должен сконцентрироваться на контроле над существом и если в какой-то момент его концентрация нарушается (например, он получает повреждения или пытается создать еще одно заклинание), тут же требуется сделать еще один бросок доминирования, чтобы существо не вышло из-под контроля (этот второй бросок только подтверждает что существо осталось под контролем, но не увеличивает начальную длительность заклинания). Существо возвращается в свое измерение, когда заканчивается это время.

☑ Если заклинатель победил с существенным успехом (5 + HD существа + количество его способностей), он вправе требовать более продолжительной службы от существа без прямого контроля. Детали службы должны быть кратко озвучены. Существо не покинет этот мир пока не выполнит задачу.

☑ Если заклинатель выигрывает с успехом в 19 и более (или удвоенный существенный успех, что больше), существо становится постоянно связано с нашим миром под постоянным контролем заклинателя, без прямой концентрации необходимой для поддержки этого контроля.

Если существо выигрывает бросок доминирования, оно просто набрасывается на всех живых находящихся рядом пытаясь уничтожить или расчленить их, пока оно остается в нашей реальности (количество раундов равное d10 х разницу на которую оно выиграла бросок доминирования, минимум на HD раундов).

☑ Если существо выиграло с существенным успехом (5 + уровень заклинателя + модификатор ритуальных кругов + модификатор жертвоприношения), заклинатель попадает под полную власть существа (тело, разум и душа). Кидайте d6 и смотрите в разделе Доминирования существом, чтобы определить результат.

☑ Если существо выиграло на 19 и более (или удвоенный существенный успех), тогда надо бросить d20. При результате 1-19 существо черпает множество энергии из своего плана и умножает свой HD на d4+1. После этого оно начинает убивать всех вокруг. При результате в 20, барьер между мирами разрушается ослепительной вспышкой и орда монстров кидается в этот мир. Сотни их пройдут в этот мир за первый час. Еще по сто существ будут приходить за день в течении следующей недели. Все они будут жаждать убийств, ведь их вытащили из их родного мира.

Ритуальные круги и жертвоприношение

Использование магических кругов и жертвоприношения позволяет сделать более приемлемым процесс вызова, позволяя призывать более больших существ.

Каждые 2 HD существ принесенных в жертву дает заклинателю +1 к броску (или 1 HD если существа той же расы что и заклинатель). Чтобы считаться принесенной в жертву, жертва должна быть беспомощной на момент убийства и должны быть убита только для целей жертвоприношения. Случайная смерть в бою не считается.

Ритуальный круг является специальной магической пиктограммой (или математическим уравнением, которое не имеет смысла в нашем мире, но имеет значения в других), которая используется для фокусирования магической энергии и дает заклинателю больше власти над существом. Хотя просто диаграммы недостаточно. Нужны специальные материалы, используемые для рисования и украшения ее узоров. За каждые 500 серебряных монет затрат инвестированных на такие материалы заклинатель получает +1 модификатор на бросок доминирования. После вызова материалы используются и непригодны для повторного вызова, хотя места, где прошло множество вызовов могут сохранять часть бонуса.

Доминирование существом

1. Существо уходит в свое измерение унося заклинателя с собою. Физическое тело заклинателя уничтожается, но его ментальная эссенция обречена на вечные страдания.
2. Присутствие существа в этом мире стабилизируется и оно его не покидается. Воля заклинателя заменяется на волю существа и он становится NPC. Если существо и заклинатель способны уничтожить все и всех в своем непосредственном окружении они это делают. Если есть сомнения что они могут это сделать существо и заклинатель отступают и планируют кампанию по устройству Ада на Земле.
3. Существо оставляет открытым разрыв дольше чем все могли ожидать. Еще d10 существ с HD колеблющимся от 1 до HD существа проходят в этом мир. Они пытаются уничтожить все живое вокруг.
4. Существо и заклинатель связываются в единой физической форме. По желанию одна форма может меняться на другую с сохранением способностей обоих форм. Контролирует процесс смены существо.
5. Существо взрывается при контакте с нашей вселенной, разрушая личности и чувства самовыражения. Все существа в пределах 48 метров должны поменяться телами случайным образом, с сохранением класса и способностей нового тела (игроки меняются персонажами). Все существующие получают хаотическое мировоззрение, а священники теряют способность создавать заклинания.
6. Существу вовсе не интересно находится в нашей реальности, также его абсолютно не заботят все присутствующие. Однако, оно крайне расстроено тем фактом, что какой-то кусок мяса призвал его сквозь завесу. Чтобы хоть как-то утешить себя, оно забирается одного из присутствующих друзей заклинателя в качестве компенсации. Заклинатель обязан выбрать одного из своих друзей и после этого он просто исчезает — все следы о его существовании стираются из мироздания. Если заклинатель замешкается, существо забирает всех друзей заклинателя, оставив его одного.

Воспоминания до зачатия

Вы помните что-нибудь, из того что было перед вашим рождением? Как насчет того что было перед вашим зачатием? Ваша эссенция просто результат биологической реакции, которая пришла в движение благодаря тому что сперма вашего отца попала в яйцеклетку матери? Или эта реакция на самом деле космическое событие, открывающее врата и ловящее свободную душу? Чем были вы перед тем как стали вами? Вы были ничем, реально ничем. Иначе не были бы столь бессильными, для того чтобы вас могли пленить в телесную оболочку. Вы были ничтожно мелким элементов в огромной вселенной, но без осознания своей ничтожности и бесполезности — ведь способность это осознавать присуща лишь смертным. Вы не имели ни себя, ни воли. И вот эти воспоминания прорвались через ткань мироздания, напоминая вам чем вы являетесь на самом деле.

Все присутствующие делают бросок d20 добавляя к результату модификатор мудрости. Тот у кого самый высокий результат становится лидером (если существует несколько самых высоких бросков — лидеры должны драться между собой чтобы узнать кто из них действительно лидер). У лидера сущность была немного больше чем у остальных. Этот персонаж сохраняет весь свой интеллект. Интеллект всех других спускается до без сознательного состояния, хотя за ними сохраняются все физические и классовые способности. Они беспрекословно

подчиняются всем приказам своего лидера и не замечают всех особенностей материального мира, если лидер явно не прикажет с ними взаимодействовать. Эффект действует столько недель, какова разница между броском кубика персонажа и броском кубика лидера. Когда все последователи освободятся, лидер также становится обычным персонажем.

Время между тиком часов

Все время, которое прошло между тиком часов существует … где-то. И вот оно приходит прямо сейчас — накрывая как волной текущее время.

Ведущий бросает d10 и каждый персонаж из присутствующих в 48 метров бросает d10. И вот начинается отсчет с 10 до 1, как будто бы это инициатива в бою, но ходит только тот персонаж, который выкинул 10 (если несколько персонажей выкинули 10, считайте это обычным раундом боя, как будто бы все эти персонажи ходят одновременно). В следующем сегменте (скажем 9), все персонажи, которые выбросили этот номер и те, что выбросили больше ходят, как при обычном раунде боя. Продолжайте так, пока не дойдете до 1. Персонажи, которые выбросили такое же число как и ведущий непосредственно атакованы утерянным временем. Бросьте количество кубиков d6 равных сегменту, в котором они ходят (каждый персонаж делает отдельный бросок), и добавьте это число к их возрасту. Если потерянное время атаковало хотя бы одного персонажа, отсчет дойдя до 1 заканчивается и все возвращается в нормальное русло. Если время атакует в том сегменте, который не выбросил никто, отсчет доходит до 1 и все повторяется снова. Заметьте — выход из области 48 метров не снимает эффекта, также как и вход новых персонажей в эту область не распространяет на них эффект. Эффекту подвержены персонажи, которые находились в 48 метров области, не сама область. Полный цикл 10 к 1 (или несколько таких циклов) занимают один сегмент в раунде боя, а вреальном времени меньше секунды.

Коллективное стремление к самоубийству.

Биологический инстинкт выживания и самосохранения является важной частью каждого живого существа. Однако разум вводится в заблуждение откровением вселенского масштаба — вселенная ненавидит вас просто за то что вы существуете, пытается вас уничтожить, стереть в порошок и не оставить и следа о вашем существовании. И рано или поздно это все равно это произойдет. Вы должны умереть. Так будет лучше всем.

Осознав этот страшный факт вы впадаете в депрессию и всяческими способами пытаетесь себя уничтожить. Все кого знает заклинатель в непосредственной близости от себя (включая его самого) делают спас-бросок от магии. Если он не пройден, вместо желаемого действия, даже если им было бездействие, существо пытается принести себе вред в самым страшным образом, который только можно представить. Если в области есть пропасть или яма с копьями существо намеренно бросается туда. Если ничего такого подходящего нет персонаж наносит вред себе, нанося d6 повреждений без броска попадания. Если в руках нет оружия вы начинаете биться об стенки, нанося d2 повреждения каждый раунд. Данный эффект проходит только если все персонажи разом пройдут спас-бросок в одном раунде или причинят себе вред настолько большой, что упадут без сознания.

Плач матери за ее мертвым ребенком.

В мире, где религиозные фанатики считают своим долгом убить всех тех, кто *немного* не так верит в их веру. В мире, где чума и другие болезни являются нормой, точно так же как нормой является нехватка квалифицированной помощи. В мире, где правители считают что они имеют полную власть над своими подчиненными только потому что они родились правителями. В мире, где могущественные колдуны делают трещины между измерениями для призыва других существ, чтобы они исполняли их волю. В этом мире часто забывают, что жизнь имеет цену. Если и вы тоже так думайте, поговорите с матерью, которая похоронила своего ребенка.

Заклинание проткнула космический резервуар, где содержится общее количество всех подобных чувств и наполнит острым чувством вины всех присутствующих живых существ. Все вокруг сложат свое оружие и искоренят в себе чувство враждебности. Все из присутствующих никогда больше не смогут нанести вред остальным присутствующим. Если они захотят применить враждебные действия к другим существам (пусть даже и ведущие к убийству) должны сделать спас-бросок от магии. Хотя это ограничение применимо только к существам их расы.

Сожаление о неиспользованных возможностях

Каждое решение принимаемое вами, пусть даже самое незначительное, расщепляет поток времени. Вы продолжаете принимать решения, создавая новые альтернативные версии ваших действий, которые живут параллельной жизнью. Бесконечное число потоков времени создано каждым живым существом. И вот, знания всех этих потоков времени, вдруг обрушиваются на мозг всех присутствующих. Минутное облегчение посетит вас, в понимании того, что большинство ваших решений были правильными, но со временем вы понимаете — что упустили множество возможностей, которые ведут к славе и успеху. Негативные последствия этих знания не заставили себя долго ждать.

Любой персонаж из присутствующих начинает не доверять своим решениям. Долго размышляя над каждым из них. В результате он только ухудшает шанс на успех каждого действия. Каждый из присутствующих получает -1 на любой бросок, который он делает. Каждый раз, когда бросок не удается, штраф увеличивается еще на одно очко для каждого персонажа индивидуально. Успех на броске не убирает штраф, просто не увеличивает его. Только сделав отличный бросок (без учета модификаторов) на кубике достоинством не ниже d10, например, бросив на d10 «10» или «12» на d12 или «20» на d20 персонаж получает достаточно уверенности, и с этого момента весь штраф уходит.

Страх чернеющей планеты.

Когда будет конец света? Завтра? Сегодня? Через тысячу лет? Что спровоцирует его? Будет ли мор убивать каждое живое существо? Будет ли страшный суд творца? Магический взрыв огромной силы? Спалит ли всемогущее солнце всю воду и воздух через тысячи и тысячи лет? Все мы знаем что нет ничего вечного, но никто не знает когда и как наступит конец. Наша реальность определена физическими законами изменить которые может только страшная магия или божественная воля, но не мы, поэтому надо готовится к худшему.

Объединенная сумма апокалиптических страхов всего человечества проникает через портал между мирами и заражает всех живых существ в 96 метров. Каждое такое существо делает спас-бросок от паралича или впадает в сильное депрессивное состояние, на следующие 2d100 недель. В этом состоянии персонажи находятся в сознании, могут передвигаться если их будут физически вести, но не могут предпринимать никаких других действий по своей воле. Они не могут защищаться если их будут атаковать, они не могут сами есть, пить или менять одежду пока не освободят себя.

Те, кто выполнят спас-бросок, начнут складывать запасы из предметов первой необходимости, еды, воды, также как и оружие, все что пригодится для жизни самому в дикой местности. Все персонажи будут пытаться добыть эти материалы всеми доступными им способами. Если они уже будут иметь такие материалы и будут слабее других — они отступят. В погоне за этими ресурсами они будут убивать животных за их мясо и мех. Когда ресурсов поблизости не окажется они заберут с собой все ресурсы, которые смогли собрать и отправятся в дикие края, туда куда не смогут добраться другие «мародеры».

Персонаж должен делать спас-бросок от магии каждый раз, когда наносит удар существу той же расы что и он, чтобы окончательно прозреть и избавиться от этого неприятного эффекта. Или каждую неделю, если он находится в одиночестве.

Вызов конкретного существа

Чтобы вызвать специфическое существо необходимо исследовать (или найти) заклинание *Вызов*. Хотя это заклинание первого уровня, для того чтобы его исследовать в такой манере необходимо считать его уровень равный HD существа + количество способностей.

Вылечить болезнь*

Священник 3

Длительность: мгновенно

Расстояние: касание

Милость божественных сил позволяет священнику изгнать грех и вырождение из человека, в тело которого вторглись злые духи и пьют его соки. Но так как человек (или полу-человек) имеет также бессмертную душу, субъект заклинания должен сделать спас-бросок от магии чтобы оно возымело эффект.

Успешное заклинание моментально исцеляет все болезни, которыми болеет существо, включая гниение мумий и оборотничество. Если используется простив ожившей слизи грязи, они не получают спас-бросок и получают d6 повреждений на уровень заклинателя (хотя это будет стоить священнику атаки по нему, ведь даже прикосновение к ним вызывает боль).

Заразить болезнью (противоположная версия этого заклинания) заражает ужасной иссушающей болезнью, после которой жертва умирает через 2d12 дней. Эта болезнь может быть вылечена обычной версией этого заклинания. Жертва этой болезни не может лечится другими заклинаниями и природное лечение замедляется в два раза. В дальнейшем болезнь накладывает штраф в размере -2 на все броски попадания, которые делает жертва.

Вылечить критическое ранение*

Священник 5
Длительность: мгновенно
Расстояние: касание
Только лишь силой свое веры священник восстанавливает 4d6 плюс уровень священника хитов существу. Например, если священник 13 уровня, существо может восстановить 4d6+13 хитов.

Это заклинание можно также применить для устранение одного временного негативного состояния, вместо восстановления хитов. Например, если персонаж ослеплен, парализован и шокирован на определенный период времени, это заклинание убирает одно из этого состояния. Заклинание не убирает состояния имеющие постоянную продолжительность.

Цель заклинания не может быть вылечена выше максимального значения своих хитов.

Противоположная версия заклинания, известная как *Нанести критическое ранение*, может быть использована только для нанесения повреждений.

Вылечить легкое ранение*

Священник 1
Длительность: мгновенно
Расстояние: касание
Только лишь силой своей веры священник восстанавливает d6 плюс уровень священника хитов существу. Например, если священник 5 уровня, существо может восстановить d6+5 хитов.

Это заклинание можно также применить для устранение одного временного негативного состояния, вместо восстановления хитов. Например, если персонаж ослеплен, парализован и шокирован на определенный период времени, это заклинание убирает одно из этого состояния. Заклинание не убирает состояния имеющие постоянную продолжительность.

Цель заклинания не может быть вылечена выше максимального значения своих хитов.

Противоположная версия заклинания, известная как *Нанести легкое ранение*, может быть использована только для нанесения повреждений.

Вылечить тяжелое ранение*

Священник 4
Длительность: мгновенно
Расстояние: касание
Только лишь силой своей веры и жизненной силой существа священник восстанавливает d6 плюс уровень священника плюс уровень существа хитов существу. Например, если священник 10 уровня, а существо 5, оно восстанавливает d6+15 хитов.

Это заклинание можно также применить для устранение одного временного негативного состояния, вместо восстановления хитов. Например, если персонаж ослеплен, парализован и шокирован на определенный период времени, это заклинание убирает одно из этого состояния. Заклинание не убирает состояния имеющие постоянную продолжительность.

Цель заклинания не может быть вылечена выше максимального значения своих хитов.

Противоположная версия заклинания, известная как *Нанести тяжелое ранение*, может быть использована только для нанесения повреждений.

Газообразная форма

Колдун 3
Длительность: 1 минута/уровень
Расстояние: касание
Субъект, но не его экипировка, становится бестелесным, бесформенным, туманным и полупрозрачным. Персонаж не может касаться или использовать материальные объекты, проходить через твердые объекты или создавать заклинания.

Газообразные существа двигаются со скоростью движения 4 метра. Они могут проходить через небольшие дырочки или узкие щели. Существа в такой форме следуют за ветром и не могут войти в воду.

Субъект заклинания должен хотеть создания заклинания, иначе оно не сработает. Субъект, не заклинатель, может в любой момент принять свою нормальную форму и прекратить действие заклинания, не дожидаясь его окончания. Когда субъект принимает свою форму он может сделать это в лежащем комплект одежды или брони или появится голым.

Героизм

Священник 2
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: касание
Заклинание дает цели d4 дополнительных уровня, что отражается на увеличении хитов и спас-бросков (для воинов еще и шанса попадания) на время действия заклинания.

Когда заклинание заканчивается, если цель имеет количество хитов больше чем было перед созданием заклинания, ее хиты просто возвращаются до этого значения.

Говорящая книга

Колдун 1
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: касание
Когда субъект заклинания касается книги, она оживает, формируя рот возле края, где находятся страницы. Субъект может задавать книге по одному вопросу за раунд и книга будет отвечать, если эта информация содержится в ней. Если кто-то еще приблизится и попытается задать книге вопрос вместо субъекта — она будет рычать и хлопать весь раунд вместо ответа. Разумные книги могут сделать спас-бросок (как колдун уровня, эквивалентного автору), чтобы не отвечать на вопрос. Заклинание позволит быстро узнать краткий ответ на вопрос, но не даст развернутый ответ, который можно получить только при внимательном прочтении книги.

Даровать заклинания

Колдун 7
Длительность: специальная
Расстояние: касание
Позволяет колдуну передать часть своих способностей к созданию заклинаний другому субъекту. Когда создается это заклинание, заклинатель выбирает любые подготовленные им заклинания и передает их субъекту. После этого субъект может создавать эти заклинания как колдун, (используя свой уровень а не уровень колдуна), а владелец этих заклинаний их создавать не может.

Далее, пока субъект не использует эти дарованные заклинания, колдун не может подготавливать заклинания в эти «слоты». Например, колдун создает заклинание *Даровать заклинания* и дарует другу воину свои заклинания *Тук-Тук* и *Паутина*. После этого он теряет способность подготавливать 2 заклинания 2го уровня, пока воин не использует дарованные заклинания.

Если субъект умирает так и не израсходовав дарованные заклинания, заклинатель восстанавливает утерянные «слоты» в течении семи дней.

Два измерения

Колдун 7
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 0
Это заклинание переводит заклинателя в два измерения, уничтожая третье из них. Таким образом уменьшается его видимая часть, до, к примеру ширины и высоты, но не глубины. Заклинатель может действовать как обычно, и становится невидимым для оппонента, если повернется пустой стороной. Также в таком состоянии заклинатель может протиснуться в мельчайшую щель или другое узкое пространство. *Истинное зрение* позволяет наблюдать за заклинателем в нормальном его виде. Также два измерения создает некоторые уязвимости. Любые повреждения, которые получает заклинатель, находясь в этом состоянии умножается на три, но персонажа нельзя ударить, когда он стоит краем к атакующему. Хотя он подвержен атакам, которые действуют на область и также получает от них утроенные повреждения.

Речка, озеро, болото: трещины открываются на дне водохранилища и через них вода утекает вниз, оставляя вместо озера грязь. Болото становится зыбучим песком на время заклинания, засасывая вниз целые здания. В дополнение к этому 1d6 существ в области засасываются в грязь и умирают.

Дверь между измерениями

Колдун 4
Длительность: мгновенно
Расстояние: 4 метра
Это уменьшенная версия заклинания *Телепортация*, позволяющее заклинателю моментально переместить субъект из его текущего местонахождение в любое другое видимое место в пределах 200 метров. Существо всегда пребывает именно в то место которое хочет заклинатель. Существа, не жалеющие перемещаться, могут сделать спас-бросок. Неизвестное или невидимое для заклинателя место можно описать. Например, 20 метров на юг и 4 метра наверх, но если это местонахождение занято твердым телом заклинание будет сорвано.

Дезинтеграция
Колдун 6
Длительность: мгновенно
Расстояние: 48 метров
Это заклинание разрывает путы создателя, сдерживающие любой объект целым. Вплоть до куба 4 метра материала полностью уничтожаются не оставляя после себя ни следа от его прошлого существования.

Дистанционное наблюдение
Колдун 7
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: касание
Заклинание позволяет заклинателю зачаровать определенную вещь. Первая персона или существо, которое начнет использовать эту вещь, становится передатчиком заклинателя без шанса на спас-бросок и жертва не осознает, того что она передатчик.

Как только существо завладело предметом заклинатель сразу узнает об этом. С этого момента заклинатель может использовать все чувства жертвы. Таким образом, жертва заклинания становится отличным шпионом заклинателя. Также заклинатель может создавать заклинания через жертву. Однако, он не может прочитать ее мысли, также как не может ничего узнать о ней. Могут создаться такие условия, что заклинатель даже не сможет догадаться где находится его жертва. Все что может узнать заклинатель — это факт использования предмета и затем видеть, слышать, нюхать и касаться всего что видит, слышит, нюхает или касается его жертва.

Дыхание водой*
Колдун 3
Длительность: 6 ходов / уровень
Расстояние: касание
Субъект заклинания отращивает жабры на шее, его кожа приобретает чешуйчатую текстуру и у него появляется способность дышать водой. Существа под влиянием этого заклинания не получают способность отлично плавать.

Дыхание воздухом (обратная версия заклинания) позволяет существу дышать воздухом, но полезно это будет при условии что оно умеет двигаться по земле, ведь данное заклинание не дарует такой способности.

Жертвенность*
Священник 3
Длительность: мгновенно
Расстояние: касание
Заклинание позволяет священнику передать любое количество своих хитов другой живой цели.

Высосать жизнь (обратная версия заклинания) позволяет заклинателю забрать у цели, по которой он попал в ближнем бою, 1d6+1 хитов и добавить их себе. Эти хиты добавляются священнику как при лечении.

Забыть
Колдун 2
Длительность: постоянно
Расстояние: 12 метров
Заклинание позволяет затереть некоторые подробности из памяти оппонента. Любое событие, произошедшее в предыдущем раунде + 1 раунд / 3 уровня заклинателя будет забыто. Заклинание влияет только на память оно не изменяет никаких других событий, которые произошли в этот период и не отменяет эффекта заклинаний. Заклинание влияет вплоть до 4 существ в пределах указанного расстояния, которые делают спас-бросок от магии с модификаторами, зависящими от их количества. Если заклинание затрагивает 3 или 4 существа они не имеют модификаторов, 2 существа получают штраф -1 и только одно существо имеет штраф -2.

Завеса
Колдун 6
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 4 метра / уровень
Заклинатель мгновенно изменяет внешний вид квадрата со стороной 8 метров и даже существ находящимся в нем. Заклинатель заставляет их выглядеть как что-то другое, все что он пожелает. Они выглядят, чувствуют и пахнут как другие существа или область выглядит, звучит и пахнет как какая-то другая область по его желанию. Существа приобретают свой нормальный внешний вид, когда их убивают. Это заклинание копирует эффект заклинания *Иллюзорный ландшафт*, но иллюзия не раскрывается даже при физическом взаимодействии. Заклинание *Истинное зрение** и подобные ему эффекты позволяют видеть «сквозь» завесу.

Задание
Священник 5
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 24 метра
Когда создается на персонажа, он может сделать спас-бросок от магии. Если спас-бросок пройден заклинание просто не срабатывает. Если он неудачен, персонаж обязан выполнить задание заклинателя. Задание может быть опасным, но персонажа нельзя принудить нанести себе умышленный или очевидный вред. Если персонаж начнет избегать выполнения задания на него падает проклятие, природу которого выбирает ведущий. Единственный способ снять это проклятие — выполнить поставленную задачу и когда задача будет выполнена, заклинание считается законченным.

Заключение*
Колдун 9
Длительность: постоянная
Расстояние: касание
Когда заклинатель создает *Заключение** и касается существо, он погребает его в состоянии литургического сна в небольшой сфере где-то далеко-далеко от поверхности земли. Цель остается там, пока заклинание *Освобождение* — обратная версия этого заклинания не будет создана в месте, где было заключено существо. Волшебный поиск при помощи кристального шара, заклинание *Найти объект* и другая подобная ворожба не раскрывает факт, что существо находится в тюрьме.

Замедлить яд
Священник 2
Длительность: мгновенно
Расстояние: касание
Это заклинание пытается бороться с ядом, который находится в организме, ослабляя его, давая жертве новый шанс на жизнь. Любой персонаж, пораженный ядом в течении последних 24 часа делает новый спас-бросок от яда в момент создания заклинания.

Запрет на движение
Колдун 2
Длительность: 1 ход/уровень и пока есть концентрация
Расстояние: 48 метров
Заклинатель может блокировать один субъект 6 HD и менее от пересечения определенной черты, создав там невидимую силовую стену. Спас-бросок дозволен, но делается со штрафом -2. Заклинатель должен поддерживать концентрацию, чтобы поддерживать блокировку выбранного существа. Снаряды могут пролетать стену в обоих направлениях, но волшебные стрелы, пролетая стену теряют свое волшебство навсегда.

Затерянная магия
Колдун 9
Длительность: смотри ниже
Расстояние: смотри ниже
Древнейшее из самых могущественных заклинаний. Но оно потеряно и его описание не доступно. Ведущий должен его придумать.

Защита от зла*
Священник 1
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: касание
«Зло» в понятиях этого заклинания — разговорный термин. Правильно было бы его называть «Защита от хаоса».

Субъект этого заклинания получает повышенное сопротивление хаотическим существам и эффектам. Любое хаотическое существо получает штраф на попадание в ближнем бою по субъекту заклинания равный уровню заклинателя, также как заклинатель получает бонус на спас-броски равный +1/уровень от любой атаки или эффекта наносящегося хаотичным существом. *Защита от зла** также разрешает сделать спас-бросок от заклинаний колдуна и эффектов, направленных против субъекта, которые обычно не позволяют делать спас-бросок (заклинания наносящие повреждения, наносят половину повреждений при удачном спас-броске, другие заклинания просто не срабатывают), но этот спас-бросок субъект должен делать также и от полезных эффектов, направленных на него.

Под понятиями этого заклинания «хаотичным существом» имеются ввиду мертвецы, монстры с любым количеством магических способностей или атак, любое существо, способное использовать магию (включая колдунов и эльфов, но не включая священников), носителей волшебных предметов (зелья и свитки не считаются, но посохи и палочки учитываются) и любой вид сверхъестественных существ, которые не могут действовать во благо.

Сущности, которые не имеют реального тела, но состоящие из хаоса или магии (бестелесные мертвецы, существа в параллельном измерении, эльфы, но не ангелы или другие слуги закона) не могут касаться защищенных этим заклинанием.

Обратная версия этого заклинания *Защита от добра* защищает от законных существ и священников.

Защита от зла, 4 метра радиус*

Священник 4
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 0

«Зло» в понятиях этого заклинания — разговорный термин. Правильно было бы его называть «Защита от хаоса, 4 метра радиус».

Заклинатель создает зону защиты в радиусе 4 метра, которая центрируется на нем и двигается вместе с ним. Все в этой зоне получают повышенное сопротивление хаотическим существам и эффектам. Любое хаотическое существо получает штраф на попадание в ближнем бою по субъекту заклинания равный уровню заклинателя, также как заклинатель получает бонус на спас-броски равный +1/уровень от любой атаки или эффекта наносящегося хаотичным существом. *Защита от зла** также разрешает сделать спас-бросок от заклинаний колдуна и эффектов, направленных против субъекта, которые обычно не позволяют делать спас-бросок (заклинания наносящие урон, наносят половину повреждений при удачном спас-броске, другие заклинания просто не срабатывают), но этот спас-бросок субъект должен делать также и от полезных эффектов, направленных на него.

Заклинания колдуна или эффекты создающиеся заклинателями в зоне получают те же штрафы, которые получают заклинания создающиеся в зону и не важно куда эти заклинания направлены.

Под понятиями этого заклинания «хаотичным существом» имеются ввиду мертвецы, монстры с любым количеством магических способностей или атак, любое существо, способное использовать магию (включая колдунов и эльфов, но не включая священников), носителей волшебных предметов (зелья и свитки не считаются, но посохи и палочки учитываются) и любой вид сверхъестественных существ, которые не могут действовать во благо.

Сущности, которые не имеют реального тела, но состоящие из хаоса или магии (бестелесные мертвецы, существа в параллельном измерении, эльфы, но не ангелы или другие слуги закона) не могут зайти в зону. Если такие существа будут вынуждены войти в зону по ошибке заклинателя (зажаты в угол, например), заклинание тут же прекращается. Это защитное заклинание, не атакующее!

Обратная версия этого заклинания *Защита от добра, 4 метра радиус* защищает от законных существ и священников.

Защита от обычного оружия

Колдун 4
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: касание

Субъект становится полностью неуязвим для не волшебного оружия. Существа с HD 4 и выше (но не включая уровни персонажей), все еще могут атаковать, если они не используют оружие. Заклинание не дает защиты от других заклинаний.

Защита от обычных снарядов

Колдун 3
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: касание

Под действием этого заклинания субъект (или заклинатель) не может быть поврежден мелкими и не волшебными снарядами (стрелы, болты, камни из пращи). Только субъект получает эту защиту и она не распространяется на валуны, которые кидают гиганты или зачарованные стрелы. Заклинание не дает защиты от любых заклинаний, даже от тех, которые создают эффект, похожий на стрелы.

Защита разума

Колдун 8
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 12 метров

Субъект становится защищенным от всех устройств и заклинаний которые обнаруживают, воздействуют или читают мысли и эмоции. В случае наблюдения через хрустальный шар или другим способом, который сканирует область в которой есть субъект, все работает как обычно, но субъект не видим для сканеров (как будто бы его нет в области). Если наблюдение или поиск идет конкретно на субъект, он просто не срабатывает.

Защищающая рука

Колдун 5
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 4 метра / уровень

Заклинание создает большую волшебную руку, которая появляется между заклинателем и одним оппонентом. Эта парящая, бестелесная рука старается двигаться так, чтобы оставаться между заклинателем и оппонентом, в не зависимости от того как оппонент пытается обойти ее, хотя и не пытается его преследовать. Рука имеет столько же хитов, сколько заклинатель, когда ему не наносили повреждений и класс брони 12. Любое другое существо, которое пытается протиснуться сквозь руку и весит 1,000 килограмм и менее уменьшает норму передвижения вдвое.

Землетрясение

Священник 7
Длительность: мгновенно
Расстояние: 48 метров

Гнев святой силы ужасен, это заклинание позволяет священнику повелевать этим гневом и направлять его на своих врагов. Интенсивные и точеные толчки поражают землю диаметром 2 метра на уровень. Толчки разрушают здания, создают трещины в земле и тому подобное. Эффект продолжается 1 раунд, на протяжении которого существа на земле не могут двигаться, создавать заклинания и атаковать. Землетрясения поражает любой ландшафт, растительность, здания и существ в области. Конкретный эффект заклинания зависит от ландшафта области.

Проходы, пещеры или туннели: заклинания обрушивает потолок, нанося 7d6 урона всем существам находящимся в проходе. Землетрясение создаваемое на потолке огромной пещеры обрушивает его и может создать опасность для тех кто находится снаружи, но над обрушивающимся потолком.

Утесы: заклинание создает лавину камней, которая перемещается вниз и наносит 7d6 всем кто попадается на пути.

Открытая местность: заклинание создает трещины в земле. 1D6 существ падает в них и умирает.

Строения: любое здание находящее в зоне воздействия получает 5d12 структурных повреждений, достаточных для разрушения обычного глиняного или деревянного строения, но не строение из камня или укрепленного железом материала. Любое существо внутри обрушивающегося здания получает 7d6 повреждений.

Зеркальное отображение

Колдун 2
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 0

Заклинание выхватывает d4 двойника заклинателя из параллельного течения времени для отвлечения врага. Так как все копии являются *заклинателем,* которые участвуют в той же битве но в параллельном течении времени, они действуют абсолютно идентично выполняя все те же действия, включая мимику и эмоции. Когда оппонент делает удачную атаку против какого-то дубликата, он автоматически исчезает в свое течении времени, хотя другие остаются. Когда оппонент атакует заклинателя, который окружен двойниками, случайным образом определяется попал ли он в двойника. Учтите, все двойники выполняют те же действия что и заклинатель и не могут действовать сами по себе — они просто «зеркальные отображения», что указано в названии заклинания.

Знамение

Священник 2
Длительность: Мгновенно
Расстояние: 0

Заклинание позволяет увидеть линии всех возможных вариантов течения времени, все возможности в один миг и дает шанс определить принесет ли какое-то конкретное действие благо или горе. Поскольку заклинатель имеет только ограниченное представление о всех возможностях и поскольку он не знает всех сил, которые сработают в данный момент, знамение может быть ложно интерпретировано.

Базовый шанс верно понять знамение 70% + 1% на каждый уровень заклинателя. Этот бросок делается ведущим тайно. Знамение может охватывать только будущие три хода, таким образом все что может случиться после этого не влияет на результат. Таким образом результат не будет принимать во внимание долгосрочные последствия предполагаемых действий.

Если действие будет вознаграждено и нет риска ответ будет «благо». Если определенные действия приведут заклинателя ближе к поставленной цели ответ будет «благо». Если действие будет вознаграждено, но присутствует небольшой риск ответ будет «благо». Присутствие риска без какой либо награды ведет к ответу «горе». Награда с подавляющим риском ведет к ответу «горе». Действие уводящее заклинателя от поставленной цели ведет к ответу «горе». Ведущий должен просчитать все возможные исходы и выдать результат. Если у него нет четкого ответа, тогда ведущий случайным образом определяет с шансом 50% будет ли это «горе» или «благо». Проваленный оригинальный бросок всегда выдает противоположный результат.

Знания легенд

Колдун 6

Длительность: смотри ниже

Расстояние: 0

Дела и поступки известных или печально известных личностей засвидетельствованы самой вселенной при их сотворении, даже если не нашлось человека, который мог их увидеть или записать. Это заклинание позволяет колдуну прочитать хронику, существующую между нитями реальности, предоставляя ему информацию о человеке, месте или предмете.

Если нужный человек или предмет имеется «под рукой» или если заклинатель находится в том самом месте, про которое хочет узнать подробно, создание заклинание занимает 1d4 х 10 ходов. Если заклинатель имеет только детальное описание персоны, места или предмета, время увеличивается до 1d10 дней. Если известны только слухи время создания заклинания занимает 2d6 недель. Во время создания заклинания заклинатель не может быть вовлечен не в какие дела, кроме рутинных, таких как поесть, поспать и т. д. Когда указанное время прошло, провидение предоставляет легенду или информацию о персоне, месте или предмете в мыслях заклинателя, но всегда в форме загадок, ребусов или символов.

Если персона, место или предмет не являются легендарными и важными для вселенской хронологии никакой информации не предоставляется.

Зов луны

Колдун 3

Длительность: 1 час/уровень (х2 при полной луне)

Расстояние: касание

Колдун взывает к своей истинной личине, которая существует в каждом человеке. Делать он может это только ночью, когда хаотические силы луны активизируются в диком психозе. Субъект заклинания отказывается от разума и мудрости цивилизации, срывает с себя всю одежду пока не останется полностью голым обезумевшим человеком. Это преобразование занимает целый ход. Если в это время субъекта будут атаковать — он может либо бежать, либо защищаться.

Как только оно закончится, он может двигаться со скоростью и проворностью волка (72 метра норма движения). Его чувства улучшаются и он способен есть сырое мясо без боязни заболеть. Его безумная атака имеет +2 к попаданию и наносит d6 урона голыми руками и зубами. Заметьте — никакой физической трансформации не происходит, его общий внешний вид не изменяется.

Если заклинатель преобразует себя, он помнит о поставленных целях и може действовать как он хочет, но с интеллектом на уровне животного. Если колдун захочет завершить заклинание досрочно (обычно оно заканчивается когда заканчивается длительность или с первыми лучами солнца), он должен сделать спас-бросок от магии.

Чтобы воздействовать на кого заклинатель должен коснуться субъекта. Также он может коснуться субъекта через наблюдательные устройства или заклинания. Субъект теряет все признаки человечности, превращаясь внутри в дикое животное (хотя внешне выглядит собой) и не помнит что происходило с ним все это время. Удачный спас-бросок от магии заставляет заклинание не сработать.

Пока субъект находится в таком состоянии, животные чувствуют его преобразования и бегут прочь, все, кроме волков. Субъект привлекает 1d6 обычных волков в час, при условии что они есть в этой местности. Он не имеет какого-то волшебного контроля над ними, но они считают его вожаком стаи. Как только заклинание заканчивается, они разбредаются не нападая, если на них никто не нападет.

Изгнание мертвых

Священник 1

Длительность: 1d4+2 хода

Расстояние: 48 метров

Истинная мера божественной силы измеряется в командовании над жизнью и смертью. В частности, властью над ходячими мертвецами. Они являются мерзостью, издевательством над мирозданием, ошибкой природы. Одна из первых обязанностей священника является наблюдение за тем чтобы мертвые оставались мертвыми. Поэтому они наделены божественным правом уничтожать этих злобных существ.

Когда создается это заклинание игрок священника кидает 2d6. Ведущий смотрит в таблицу изгнания нежити (ниже) и говорит что произошло.

- ☑ Если бросок меньше указанного числа, мертвецы просто не подвержены заклинанию.
- ☑ Если бросок больше либо равен указанному числу, 1d6 + уровень священника HD мертвецов убегают прочь с максимальной скоростью на время, равное длительности заклинания.

Если присутствуют мертвецы с разными HD делается один бросок, а результат распространяется на все типы. Существа с меньшим HD всегда изгоняются перед существами с большим HD.

Ур	HD мертвеца														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	7	9	11	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5	7	9	11	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	3	5	7	9	11	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	И	3	5	7	9	11	12	-	-	-	-	-	-	-	-
5	И	И	3	5	7	9	11	12	-	-	-	-	-	-	-
6	И	И	И	3	5	7	9	11	12	-	-	-	-	-	-
7	И*	И	И	И	3	5	7	9	11	12	-	-	-	-	-
8	И*	И*	И	И	И	3	5	7	9	11	12	-	-	-	-
9	И*	И*	И*	И	И	И	3	5	7	9	11	12	-	-	-
10	У	И*	И*	И*	И	И	И	3	5	7	9	11	12	-	-
11	У	У	И*	И*	И*	И	И	И	3	5	7	9	11	12	-
12	У	У	У	И*	И*	И*	И	И	3	5	7	9	11	12	-
13	У*	У	У	У	И*	И*	И*	И	И	3	5	7	9	11	12
14	У*	У*	У	У	У	И*	И*	И*	И	И	3	5	7	9	11
15	У*	У*	У*	У	У	У	И*	И*	И	И	И	3	5	7	9

Пометка “И” означает, что существа бегут автоматически и бросок не нужен. Пометка “У” означает, что сила священника настолько велика, что существа просто сгорают в праведном огне и уничтожаются, вместо того, чтобы убегать. Как вариант, в этом случае вместо уничтожение мертвецов священник может взять их под свой контроль, и они будут его рабами пока не будут уничтожены. Имейте ввиду, разумные мертвецы могут сделать спас-бросок, когда в таблице указана пометка “У”. Если он удачен они просто бегут прочь, как при пометке пометке “И”. Пометка “-” означает, что уровень священника слишком низкий и н не может влиять на существ такого HD. Звездочка показывает что удвоенное количество существ может быть изгнано.

Если изгнание удалось, а перед священником все еще остались мертвецы он может совершить попытку изгнания каждый следующий раунд, пока не провалит бросок изгнания.

В независимости от результата, до тех пор, пока священник концентрироваться и держать святой символ перед собой, мертвецы не смогут подойти в пределах 4 метра перед ним. Если они уже в пределах этой дистанции, они отступают за эту линию.

Атака или приближения к изгнанным существам моментально убирает эффект заклинания и они способны действовать по собственному желанию.

Изменить гравитацию

Колдун 7

Длительность: 1 раунд

Расстояние: 2 метра / уровень

Природа-матушка является игрушкой в руках колдунов — это заклинание дает приказ земле не притягивать силой гравитации объекты и существ стоящих на ней, а наоборот — отталкивать. Это заставляет незакрепленные объекты или людей в квадрате со стороной 12 метров “падать” вверх на расстояние 8 метров. Если твердые объекты, например, потолок, встречаются на их пути они получают повреждения от падения как если бы они падали с той же высоты вниз. Если объект или существо достигает максимальной высоты и не ударился, он остается там, пока действует заклинание. Затем он падает вниз в обычном режиме и получают обычный урон при ударе об землю.

Изменить себя

Колдун 2

Длительность: 1 ход/уровень

Расстояние: 0

Заклинание создает иллюзию, которая изменяет внешний вид колдуна. Иллюзия должна иметь форму гуманоида не выше или не ниже роста колдуна более чем на 30 сантиметров, но вес, одежда или предметы могут быть изменены любым образом.

Изменить форму

Колдун 9

Длительность: 1 ход/уровень

Расстояние: 0

Позволяет заклинателя принять форму любого не уникального существа, кроме самых могущественных, таких как демоны или полу-боги. Количество хитов у заклинателя остается неизменным, но он приобретает все сверхъестественные или волшебные способности (включая атаки и качества) за исключением способностей, которые относятся к интеллекту или знаниям, так как у новой формы остается разум заклинателя. В процессе действия заклинания можно изменять форму множество раз, но не более одного раза за раунд.

Иллюзорная психоделия

Колдун 3

Длительность: 1 раунд / уровень

Расстояние: 4 метра / уровень

Заклинание создает существо, которое колдун видел ранее и которое подчиняется его умственным командам. Фишка в том, что это существо существует только в разуме тех, кто

его слышит, видит и может учуять. В первый раз когда иллюзорное существо наносит урон в бою жертва делает спас-бросок от магии. Если он пройден существо исчезает в разуме персонажа и он не получает урон. После первого попадания персонажем, который в нее верит, он делает еще один спас-бросок чтобы не поверить в иллюзию.

Иллюзорная сила

Колдун 2
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 4 метра / уровень
Заклинание создает существо, которое колдун видел ранее и которое подчиняется его умственным командам. Фишка в том, что это существо существует только в разуме тех, кто его слышит, видит и может учуять. В первый раз когда иллюзорное существо наносит урон в бою жертва делает спас-бросок от магии. Если он пройден существо исчезает в разуме персонажа и он не получает урон. Иначе, существо такое смертоносное как реальный аналог. Иллюзия исчезает после первого попадания персонажем, который в нее верит.

Иллюзорная супрагория

Колдун 6
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 4 метра / уровень
Заклинание создает существо, которое колдун видел ранее и которое подчиняется его умственным командам. Фишка в том, что это существо существует только в разуме тех, кто его слышит, видит и может учуять. В первый раз когда иллюзорное существо наносит урон в бою, жертва делает спас-бросок от магии. Если он пройден существо исчезает в разуме персонажа и он не получает урон. Иначе, существо такое смертоносное как реальный аналог. Когда иллюзия получит столько повреждений, что должна умереть, персонаж делает еще один спас-бросок. Если он не пройден, иллюзия не умирает и продолжает драться. Однако, если персонаж заметит эту странность, он может сделать еще один спас-бросок, чтобы не поверить в иллюзию.

Иллюзорный ландшафт

Колдун 4
Длительность: постоянная
Расстояние: 96 метров
Колдун заставляет неразрывное количество квадратов ландшафта со стороной 4 метра на уровень выглядеть, звучать и пахнуть как другой тип ландшафта. Вся область должна находится на указанном расстоянии от колдуна.

Истинное зрение*

Священник 5
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: касание
Священник возлагает на субъект способность игнорироваться всю ложь, которую показывают ему его глаза и видеть вещи такими, какими они есть на самом деле. Субъект видит в обычной или волшебной темноте, замечает секретные двери, видит невидимых существ или объекты скрытые иллюзией, видит нормальную форму превращенных предметов или существ.

Обман зрения (обратная версия заклинания) заставляет объект, персонажа или монстра выглядеть как его «противоположность». Уродливое выглядит красивым, ценное — дешевым и т. д.

Исцеление*

Священник 6
Длительность: мгновенная
Расстояние: касание
Сильная молитва позволяет священнику наполнить божественной энергией существо, чтобы изгнать недуги и ранения. Она моментально прекращает действия всех ниже перечисленных недугов, от которых страдает цель: ослепление, болезнь, усталость, *Безумие* и яд. Также она лечит все, кроме 1d4 повреждений.

Проказа, обратная версия заклинания, забирает у существа все, кроме 1d4 хитов и наносит такой же эффект, как обратная версия молитвы *Вылечить болезнь**.

Исчезновение

Колдун 7
Длительность: постоянная
Расстояние: касание
При создании этого заклинания заклинатель изгоняет объект в мир духов и заменяет его в материальном плане маленьким камнем, который формой соответствует объекту. Всего 25 килограмм на уровень и объем 1 метр кубический на уровень можно переместить таким образом. Если заклинание *Рассеять магию* будет создано на камень, объект возвращается из мира духов назад.

Камень в плоть*

Колдун 6
Длительность: постоянная
Расстояние: 48 метров
Это заклинание возвращает окаменевшее существо назад к жизни, даруя ему жизнь и возвращает полную экипировку. Любое окаменевшее существо, в независимости от размера, может быть превращено назад.

Плоть в камень (обратная версия заклинания) превращает одно существо в каменную статую, включая экипировку и предметы, которые в данный момент оно держит в руках. Спас-бросок от парализации спасает от окаменения.

Клон

Колдун 8
Длительность: мгновенно
Расстояние: касание
Это заклинание позволяет вырастить идеальный физический дубликат персоны (или любого живого существа), вытянуть сознание этой персоны из альтернативного течения времени и связать навеки с этим ложным телом.

Чтобы вырастить дубликат, заклинатель должен иметь доступ к данному заклинанию и иметь маленькое количество плоти существа, которое он хочет клонировать. Заетм он использует лабораторию стоимостью не менее 15,000 серебряных монет, где новое тело вырастит из этого маленького кусочка плоти. Процесс займет 2d4 месяца, но если все время присутствует алхимик, время уменьшается на d4 недель.

Как только дубликат созревает, заклинатель создает заклинание и пленит сознание персоны из альтернативного течения времени в этом теле.

Альтернативная версия ведет себя точно также как и оригинальная во всех ситуациях и если клон узнает о существовании своего оригинала, он будет считать его мерзостью, подлежащей уничтожению. Также клон не будет в восторге если познакомится с заклинателем, который сотворил с ним такое (засунул «через врата» в другое тело) и попытается убить его при любой возможности, поэтому заклинатель должен быть готов к этому.

Данное заклинание не клонирует предметы — только голое тело.

Клон действует и думает как оригинал и считается оригиналом во всех понятиях. Но из-за того, что у него сознание из параллельного течения времени, и жизненный путь «практически» идентичен, все кто общались с оригиналом имеют 1% шанс распознать что клон не оригинал.

Колдовская аура

Колдун 7
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 0
Пока действует эта аура любое заклинание созданное на колдуна или, которое охватывает область, в которой он находится, срабатывает следующим образом:

Заклинание, которые воздействуют только на колдуна или одной целей которого он является (например, *Волшебный снаряд*) отражаются. Киньте кубик d6: при 1-2 они поражают на их создателя иначе случайную цель.

Заклинания с расстоянием *касание* всегда отражаются на их создателя.

Заклинания воздействующие на область получают эффект, указанный в таблице:

d10	Эффект
1-2	Область заклинания удваивается, а повреждения делятся на два (если применимо)
3-4	Точка создания заклинания определяется колдуном с колдовской аурой.
5	Эффект входящего заклинания полностью отменен.
6	Все действует как обычно
7-8	Заклинание поражает случайные цели
9-10	Область заклинания делится на два, а повреждения удваиваются (если применимо)

Колдовской вихрь

Колдун 6
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 48 метров
Как только создается это заклинание сильнейшая буря светящихся огоньков начинается вокруг цели и производит случайный эффект. Бросьте кубик d20 и смотрите случайный эффект:

1. Густой туман покрывает все в радиусе 12 метров от жертвы. Вся растительность в этом тумане погибает, а живые существа получают d4 повреждений в раунд.
2. Буря света разряжается электрическим разрядом, который наносит жертве d6 повреждения от электричества. Все вокруг, в пределах 8 метров вихря получают половину повреждений в кубиках. Повреждения делятся на два, если цель сделает спас-бросок.
3. Цель стареет на 2d20 лет, спас-бросок уменьшает количество лет наполовину.
4. Разум цели смешивается с разумом существа, создающего заклинания. Цель получает d10 + 4 уровня колдуна, с полным комплектом подготовленных заклинаний, определенных случайным образом. Цель может создавать только эти

заклинания и не может подготавливать из заново — когда они созданы — они исчезают.

5. Цель начинает бесконтрольно танцевать 2d6 раунда. Все это время она не может делать никаких действий кроме танцев и любой спас-бросок будет автоматический провален, пока она танцует.
6. Появляется дубликат цели с тем же количеством хитов (заклинаний и т. д.) и такой же экипировкой. Он будет драться против цели до своей или ее смерти.
7. Субъект становиться нематериальным, невидимым и бесшумным для всех кроме колдуна. Навсегда, до тех пор пока заклинание не будет рассеяно.
8. Появляется дубликат цели с тем же количеством хитов (заклинаний и т. д.) и такой же экипировкой. Он будет того же мировоззрения и поведения и будет самым верным союзником цели.
9. На цель накладывается проклятие бедности. Она должна раздать все свое богатство (включая драгоценности, роскошные вещи и волшебные предметы) в течении 6 ходов или умрет. Если когда-нибудь в будущем она будет контактировать с каким-то из розданных предметов, ее тут же настигнет смерть.
10. Цель и колдун связываются пуповиной. С этого момента их хиты складываются и образуют одно общее количество для всех. Когда оно заканчиваются умирают оба существа. Только лишь *Убрать проклятие** сможет их разъединить.
11. Цель получает взрывоопасную кровь. Любой, кто наносит повреждения цели в ближнем бою, получает d4 повреждений за каждое нанесенное повреждение цели. Это продолжается до тех пор, пока цель не потеряет количество хитов, которые были у нее в момент создания заклинания.
12. Цель получает 2d100 дополнительных хитов, но автоматически проваливает любой спас-бросок, пока она имеет эти временные хиты.
13. Цель проходит множество стадий эволюции за один миг. Она получает -2 к телосложению, ловкости и силе, но получает +4 к интеллекту и +2 к мудрости.
14. Цель моментально деградирует, получая -2 к интеллекту, харизме и мудрости, но добавляя +3 к телосложению, +1 к ловкости и +2 к силе.
15. Обычная еда становится ядовитой для цели; только лишь съев деликатесов (которые все еще можно есть) на сумму 10 золотых монет, цель сможет удовлетворить себя и проклятие уйдет.
16. Две бутылочки появляются из неоткуда — одна с красной жидкостью, другая с синей. Одна появляется рядом с колдуном, другая с целью. Когда оба существа попробуют жидкость из своей бутылочки, одно из них умирает, другое получает уровень (выбираются случайным образом).
17. Колдун попадает под полное мысленное командование цели.
18. Кожа цели становится такой же твердой как камень. Она получает класс брони 22 и 3d6 дополнительных хитов. Когда эти дополнительных хиты уходят (как и все дополнительных хиты эти нельзя лечить), камень опадает и цель возвращается к своему нормальному классу брони.
19. Существо из другого мира (10 HD) появляется между колдуном и его жертвой. Оно становится другом одному и врагом другому (шанс случайный).
20. Существо из другого мира (10 HD) появляется между колдуном и его жертвой. Оно становится другом одному и врагом другому (шанс случайный). Но на самом деле это иллюзия как описано в заклинании *Иллюзорная супрагория*.

Команда

Священник 1
Длительность: 1 раунд
Расстояние: 4 метра
В момент создания этого заклинания священник дает субъекту команду из одного слова, которую он пытается исполнить лучшим образом. Команда из одного слова подразумевается просто как одна команда, например, подойди, брось, ложись, беги, остановись, сдавайся, спи и т. д. Хотя субъект можно проинструктировать умереть, это всего лишь введет цель в коматозное состояние на 1 раунд. Священник должен уметь говорить на языке жертвы. Любая цель с HD (или уровнем) 5 и более или интеллектом 12 и более получает спас-бросок. Заклинание не действует на мертвых.

Копать

Колдун 4
Длительность: мгновенно
Расстояние: 12 метров
Уменьшенная версия заклинания *Переместить землю*. Позволяет колдуну прокопать твердую землю или песок эквивалентную 4 метровому кубу. Земля никуда не исчезает, а просто складывается рядом. Если необходимо, колдун может прокопать траншею или прорыть проход. Если капает проход вниз, есть шанс что проход обрушится, в зависимости от состава: почва 15% за каждые 2 метра, грязь 55%, песок 35%. Если существо подойдет к такой яме на расстояние полуметра и есть шанс, что оно может упасть, делается спас-бросок от паралича. Если выкопать яму прямо на пути бегущего существа, оно делает спас-бросок от паралича или попадает в нее. Если яма выкапывается прямо под стоящим существом, оно автоматически падает в нее.

Лабиринт

Колдун 8
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 2 метра / уровень
Заклинатель перемещает субъект в лабиринт, находящийся между измерениями. Количество ходов, которое потребуется чтобы субъект вышел из лабиринта определяется его интеллектом.

Интеллект	Время
3 и менее	3d4 хода
4-5	2d4 хода
6-8	1d4 хода
9-12	4d4 раунда
13-15	3d4 раунда
16-17	2d4 раунда
18+	1d4 раунда

Левитация

Колдун 2
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 8 метров
Позволяет колдуну или любому другому объекту двигаться вверх или вниз по желанию. Существо, которое не хочет левитировать может сделать спас-бросок, предмет, который находится в собственности другого существа может левитировать с его согласия или это существо делает спас-бросок. Колдун силой разума может передвигать объект вверх или вниз со скоростью 8 метров в раунд, но должен концентрироваться на этом действии. Колдун не может двигать объект горизонтально, но сам объект может ползти вдоль стены или отталкивать себя от потолка, что позволит ему передвинуться горизонтально, обычно с половиной обычной скорости. Заклинание продолжается до тех пор, пока колдун на нем концентрируется. Если колдун будет участвовать в бою, получит повреждения или предпримет любое другое действие, оно автоматически прекращается.

Легкий как перышко

Колдун 1
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 4 метра/уровень
Существо или объект, на которое наложено это заклинание начинает медленно падать. Заклинание моментально снижает скорость падения цели до скорости падения пера (2 метра в раунд) и цель не получает повреждений при падении на землю. Заклинание прекращается как только объект приземлился.

Заклинание охватывает одно или более существ, включая их экипировку и то, что они несут в руках. Максимальный объем 4 кубических метра, а вес 100 килограмм + 100 килограмм/уровень. Таким образом колдун 1-го уровня может замедлить падение 200 килограмм.

Заклинание может быть создано очень быстро чтобы успеть спасти заклинателя или другое существо от неожиданного падения, но инициатива, если она имеет место, должна быть на стороне заклинателя. Это заклинание может создаваться на падающие предметы или существ, но неэффективно против летящих (и летающих) объектов или объектов твердо стоящих на земле.

Ложное мировоззрение

Колдун 3
Длительность: 1 ход/уровень
Расстояние: 0
Эта магия скрывает истинное мировоззрение колдуна. При любых попытках определения его мировоззрение будет определяться как нейтральное.

Мгновенный призыв

Колдун 7
Длительность: мгновенная
Расстояние: смотри ниже
Для сил магии не существует понятие времени и пространства и это заклинание позволяет колдуну пренебречь этими условными ограничениями. В момент создания этого заклинания, специально подготовленный предмет (колдун ставит на нем волшебную пометку) появляется в руках заклинателя (мгновенно!), в не зависимости от того где он сейчас находится (хоть на другом конце вселенной). Предмет должен быть не более метра в длину и весить не более 4 килограмм.

Если предмет находится в собственности другого существа (другое существо завладело им и провозгласило себя новым владельцем) заклинание не удается.

Нагревание металла

Священник 2
Длительность: 7 раундов
Расстояние: 16 метров

Все кто осмелился поднять оружие против избранных богом, сгорят в праведном огне. Эта молитва поражает одного оппонента и заставляет все металлические части брони и оружия (включая импровизированное оружие!), раскалиться до состояния, когда они могут жечь плоть. В качестве страховки от лицемерия, правда, оружие и броня священника нагреваются так же.

В первом раунде молитвы металл становится горячим и неприятным для держания в руках, но не наносит повреждений. Такой же эффект происходит и на последнем раунде. Начиная со второго и вплоть до шестого раунда жар начинает приносить боль и повреждения. В третьем, четвертом и пятом раунде металл накаляется до красна и наносит максимальные повреждения, как показано в таблице:

Раунд	Температура	Повреждения
1	Горячий	Нет
2	Жгучий	d4
3-5	Раскаленный	2d4
6	Жгучий	d4
7	Горячий	Нет

Заметьте, когда метал накалился до красна, жертва страдает от дополнительного эффекта, который зависит от места соприкосновения жертвы с металлом. Также цель может получать несколько эффектов из перечисленных ниже, если у нее много металла:

- ☑ Конечности (руки, ступни) становятся не способные к применению (нельзя ничего держать, ходить и т. д.).
- ☑ Тело (если носил броню) становится прикованным к постели.
- ☑ Голова (если носил шлем) покрывается серьезными ожогами, жертва падает без чувств.

Эти эффекты остаются до тех пор, пока повреждения, нанесенные нагреванием металла не будут вылечены.

Если раскаленный металл соприкасается с воспламеняющимся материалом (ткань, кожаная вещь, и т. д.) он загорается нанося жертве еще d4 повреждения в следующем раунде.

Найти дорогу*

Священник 6
Длительность: 1 ход/уровень
Расстояние: касание

Носитель этого заклинание может найти самый короткий и прямой физический путь к описанному местонахождению внутри или за пределами определенной области. Под понятием область имеется ввиду дикая местность, подземелье и даже эффект заклинания *Лабиринт*. Заклинание находит дорогу только к описанному месту, но не к существу или конкретному объекту. Носитель инстинктивно чувствует дорогу, куда ему надо повернуть в нужное время или какую дверь открыть. Заклинание прекращается когда носитель достигает конца пути или когда заканчивается его длительность — что случится раньше. *Найти дорогу** Убирает эффект заклинания *Лабиринт* в течении одного раунда.

Потерять дорогу — обратная версия заклинания, заставляет носителя, которого коснулись быть неспособным найти какую либо дорогу.

Найти объект*

Колдун 2
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 24 метра + 4 метра / уровень

Колдун может чувствовать направление к хорошо известному или имеющему четкое визуальное представление объекту. Также колдун может искать общие предметы, в этом случае ближайший из них будет найден. Чтобы найти конкретный предмет, колдун должен иметь в своем разуме его четкую картинку, если это нет заклинание не срабатывает. Живые существа или ожившие конструкции искать нельзя.

Обратная версия заклинания *Скрыть объект* позволяет местонахождению одного предмет (его касаются при создании) оставаться абсолютно неизвестным никому. Его нельзя учуять, услышать или увидеть во время действия заклинания.

Невидимость

Колдун 2
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: касание

Этим заклинанием колдун отпугивает вселенский свет и тот начинает огибать субъект стороной. Таким образом субъект, включая всю носимую экипировку, становится полностью невидим для глаза. Упавший предмет экипировки становится видимым, в то время как поднятый также исчезает. Источник света, переносимый субъектом, не может быть замечен другими, в то время как прекрасно видим субъекту.

Субъект все еще производит шум, источает запах, он все также имеет вес, может касаться окружающую среду и его можно коснуться. Если он предпринимает какое-либо атакующее действие, например, атакует кого-то, делает кому-то подножку, использует силу для разбивания объектов, пытается поджечь строение, да и вообще пытается применить действие, целью которого принести вред другим, вселенский свет входит в бешенство и атакует субъект, делая его видимым, после произведенного им агрессивного поступка. Стоит отметить, что успешность агрессивного действия не имеет значения — даже если персонаж будет атаковать и промажет — он все равно станет видимым.

Невидимость, 4 метра радиус

Колдун 3
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 4 метра радиус

Колдун заставляет большое количество вселенского света трепетать от ужаса. Любой, кто находится в пределах 4 метра от заклинателя становится невидим, как написано в описании заклинания *Невидимость*. После этого субъекту не обязательно находиться в 4 метра от колдуна, все происходит так, как будто бы на каждый субъект наложено заклинание *Невидимость*.

Невидимость, массовая

Колдун 7
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 4 метра / уровень

Это заклинание идентично заклинанию *Невидимость, 4 метра радиус*, за исключением того что в пределах 12 метров радиуса все становятся невидимыми.

Невидимость, улучшенная

Колдун 4
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: касание

Этой магией колдун отпугивает вселенский свет и тот начинает огибать субъект стороной. Таким образом субъект, включая всю носимую экипировку, становится полностью невидим для глаза. Упавший предмет экипировки становится видимым, в то время как поднятый также исчезает. Источник света, переносимый субъектом, не может быть замечен другими, в то время как прекрасно видим субъекту.

Субъект все еще производит шум, источает запах, он все также имеет вес, может касаться окружающую среду и его можно коснуться. Но это заклинание имеет защиту от гнева вселенского света и субъект может предпринимать любые агрессивные действия оставаясь незамеченным.

Невидимость для мертвых*

Священник 1
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: касание

Субъект этого заклинания становится полностью незаметен для мертвых существ. Мертвецы его не видят, не слышат и не могут учуять по запаху до тех пор пока не закончится заклинание или субъект не сделает что-то что привлечет внимание (например, атакует). Такое действие немедленно прерывает заклинание и субъект теперь полностью виден мертвецам.

Привлечение мертвых обратная версия заклинания, заставляет всех присутствующих мертвецов игнорировать всех живых, кроме субъекта заклинания, до тех пор пока субъект жив или кто-то из присутствующих живых не атакует мертвецов.

Невидимый слуга

Колдун 1
Длительность: 6 ходов + 1 ход / уровень
Расстояние: 0

Невидимым слугой является невидимая, неразумная, бесформенная сила, выполняющая простые команды колдуна. Она может двигать и приносить вещи, очищать и соединять предметы, открывать нормальные двери, ящики, крышки и тому подобное. Может поднять 10 килограмм и перетащить 20 килограмм. Сила не может атаковать и не может быть атакована или убита, ведь это сила, а не живое существо.

Нейтрализовать яд*

Священник 4
Длительность: мгновенная
Расстояние: касание

Заклинание убирает токсичные элементы из существа или твердого объекта, прекращая действие любого яда. С этого момент отравленное существо больше не страдает от яда, все временные эффекты отравления тут же уходят, но не восстанавливаются утраченные от яда хиты или эффекты, которые

не могут уйти сами по себе. Если персонаж умер от яда, это заклинания возвращает персонажа к жизни, если создано не позже 1 хода после смерти.

Обратная версия заклинания наделяет священника *Ядовитым касанием*. Жертва которую он касается делает спас-бросок от яда или умирает.

Обессиливающий луч

Колдун 2
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 8 метров
Когда создается это заклинание, сверкающий луч выстреливает из руки заклинателя. Цель заклинания получает штраф к модификатору силы эквивалентный -1 на каждые 3 уровня заклинателя. Этот штраф применяется к шансу попадания и повреждениям в ближнем бою. Удачный спас-бросок от магии убирает эффект. Если это важно числовой показатель силы уменьшается в соответствии с модификатором и не может быть уменьшен ниже 0.

Обмен телами

Колдун 6
Длительность: постоянная
Расстояние: касание
Заклинание позволяет поменять две сущности телами. Оба существа должны быть одной расы. Заклинатель должен коснуться обоих существ в течении одного хода и когда он касается второе существо, происходит обмен. Если персонаж не хочет, чтобы его разум менялся — он может сделать спас-бросок от магии. Если любая из целей выполнит спас-бросок заклинание не срабатывает.

Персонажи, которые поменялись разумом оставляют свои показатели интеллекта, харизмы и мудрости, но приобретают силу, ловкость и телосложение нового тела. Тело также оставляет свое максимальное количество хитов, а разум оставляет класс, уровень, количество опыта и другие способности.

Заклинание является постоянным, пока его эффект не будет рассеян. Также заклинатель может коснуться двух существ, чтобы прекратить эффект, и если они этого не хотят, могут сделать спас-бросок. При создании заклинания *Рассеять магию* спас-бросок не доступен.

Если каким-то образом одна сущность будет рассеяна или изгнана, а вторая нет, первая сущность будет находится в космической пустоте до тех пор, пока второе тело не будет изгнано и не закончится обмен. Если за это время второе тело будет убито — сущность останется в пустоте навеки.

Обнаружить зло*

Священник 1
Длительность: мгновенно
Расстояние: линия видимости
Позволяет узнать заклинателю, есть ли что-то в его поле зрения (или на нем) Хаотическое. В понятии этого заклинания хаотическое означает: мертвое существо, экстра-планарное существо, которое не относится к силе закона или не ангел, любое существо с врожденными магическими способностями (включая колдунов, но не священников), артефакты, символы, или священные места, которые относятся к злым богам и сверхъестественные существа, которые неспособны быть добрыми. Смертные существа, физические объекты напрямую не относящиеся к злым богам, ловушки, яд, или места где имело место множество зверств не считаются хаотическими или злыми в понятиях этого заклинания.

Заклинание обнаруживает сверхъестественные нарушения, но не находит не правдивые дела или злой умысел. Также оно не определяет магические предметы или эффекты.

Противоположная версия заклинания обнаруживает Закон вместо Хаоса.

Обнаружить иллюзию

Колдун 3
Длительность: 3 раунда + 2 раунда/уровень
Расстояние: 0
Заклинатель накладывает это зачарование на себя и оно позволяет ему смотреть сквозь иллюзию. Иллюзия может быть замечена в области 4 метра ширины и длинны на уровень. Заклинатель может коснуться существо чтобы передать ему эту способность, до тех пор, пока касание существует.

Обнаружить ложь

Священник 4
Длительность: мгновенно
Расстояние: 0
Заклинатель может определить было ли одно предложение, сказанное ему за прошедший час правдой или ложью. Искренне ошибочные высказывания не считаются ложью, также как и высказывания очарованных персонажей, так как они не ведаю что говорят.

Обнаружить магию*

Колдун 1
Длительность: мгновенно
Расстояние: линия видимости
Позволяет узнать заклинателю, есть ли что-то в его поле зрения (или на нем) магическое. Это включает магические существа, магические предметы или объекты, с наложенным на них заклинанием, которое действует в данный момент. Заклинатели, такие как колдуны или эльфы не обнаруживаются, но если на них наложено действующее заклинание показываются.

Это заклинание не определяет природу заклинания, просто показывает наличие магической ауры.

И еще одно — заклинатель должен видеть объект, чтобы обнаружить магию. Скрытые, спрятанные или невидимые объекты не проявляются при помощи этого заклинания.

Обнаружить невидимость

Колдун 2
Длительность: 5 раундов/уровень
Расстояние: 4 метра/уровень
Заклинатель способен видеть невидимые объекты или существ на указанном расстоянии от себя. В его видение они отображаются полупрозрачными формами.

Общение

Священник 5
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 0
Вступая в длительную медитацию дух священника подымается к своей финальной стадии — загробной жизни благочестивого верующего. Если ведущий считает что священник был недостаточно верен своей религии, он должен сделать спас-бросок от магии, добавив модификатор от мудрости. Если бросок не пройден, священник с ужасом обнаруживает себя в аду, в одном котле рядом с еретиками и отступниками — что является самым страшным наказанием для его благочестивой души. В таком случае он не получает никакого эффекта от заклинания и старее на d10 лет от ужасного осознания грехов своей текущей жизни. После этого он немедленно выходит из медитации и заклинание заканчивается.

Если священник был как минимум обосновано набожным или удался спас-бросок, его дух подымается в тот самый предел мечтаний любого благочестивого мужа — беспредельный рай. В этом месте время и знания являются единым. Игрок священника может задать три вопроса, ответ на которые может быть либо «да», либо «нет», что отражается способностью священника увидеть истинную версию событий вместе с Всевышним и ведущий обязан максимально правдиво на них ответить.

Если заклинание создается чаще чем один раз в неделю священник обязан сделать еще один спас-бросок с штрафом -1 за каждую попытку в течении недели. Грешный священник делает его чтобы избежать вечного проклятия и неизбежной смерти от огненной гиенны. Набожный, добавляет к броску инверсный модификатор от мудрости, делая бросок сложнее или подавляющая радость и оправдание его убеждений являются слишком сильными и он не возвращается из рая назад в свое тело.

Общение со звездами

Колдун 5
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 0
Звезды хранят любые знания. Это заклинание обеспечивает контакт колдуна с любой из звезд по его выбору для получения мудрости и знаний. Колдун спрашивает — звезда отвечает. Звезду возмущает такое вторжение и она дает лишь краткие ответы и часто лжет. Все ответы сводятся к «да», «нет», «возможно», «никогда» или любой другой подобный ответ одним словом.

Колдун может сконцентрироваться и поддерживать заклинание, задавая по одному вопросу за раунд. Ответ на вопрос приходит в том же раунде. Колдун выбирает сколько вопросов задавать и какую звезду спрашивать. Таблица ниже показывает список типичных звезд, где наиболее яркая звезда отвечает наиболее правдиво. Первый бросок по таблице делается чтобы узнать ответила ли звезда правду. Второй бросок делается чтобы увидеть завладел ли колдуном психотропный зверь, который бродит в эфире между отвечающей звездой и ним. Колдун сам выбирает сколько вопросов он осмелится задать, но одержимость тут же прекращает контакт.

Персонаж ставший одержимым остается в таком состоянии количество недель равное количеству вопросов, которые он задал и не может в этот период создавать данное заклинание.

Название звезды	Правда	Одержимость
Альфа центавра	50%	5%
Сириус	55%	10%
Альтаир	60%	15%
Фомальгаут	65%	20%
Арктур	70%	25%
Альгол	75%	30%
Созвездие Гиад	80%	35%
Алмач	85%	40%
Полярная звезда	90%	45%
Антарес	95%	50%

Опознание

Колдун 1
Длительность: мгновенно
Расстояние: касание

Заклинание позволяет колдуну узнать волшебные свойства предмета. Заклинание требует целого дня работы в лаборатории стоимостью как минимум 1,000 серебряных монет. В конце дня колдун удачно определяет одно волшебное свойство предмета. Колдун не узнает, есть ли еще волшебные свойства у предмета, пока не создаст еще одно заклинание *Опознание*, после открытия всех волшебных свойств предмета; это «созданное впустую» заклинание и потраченный впустую день подтвердит что у предмета больше нет волшебных свойств и все его свойства уже известны.

Имейте ввиду, проклятые предметы не распознаются как проклятые и это заклинание не раскрывает слов активации предмета.

Каждое использование этого заклинания, удачное либо не удачное, истощает лабораторию на 100 серебряных монет ингредиентов.

Остановка времени

Колдун 9
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 0

Это заклинание заставляет все мироздание замереть даруя возможность заклинателю свободно действовать в это время. Так как мироздание жаждет действий, заклинание не может продолжаться долго. Колдун может предпринять d4+2 раундов в виде действий (точное количество кидается ведущим в секрете), произошедших в один момент.

Отражение заклинаний

Колдун 7
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 0

Заклинания и эффекты, подобные заклинаниям, направленные на колдуна перенаправляются назад на их оригинального создателя. Это заклинания отражает только заклинания, которые действуют на одну цель. Те, что действуют на область, отражаться не могут. Также не могут отражаться заклинания, которые наносятся касанием.

Когда заклинание отражено, оригинальный создатель, делает все так, как будто бы заклинание направлено на него (получает все спас-броски и т.д.).

Очаровать монстров

Колдун 4
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 48 метров

Субъекта становится очарованным колдуном и старается отчаянно удовлетворить его желания, если не выполнит спас-бросок. Это не считается контролем разума, так как субъект сохраняет свою индивидуальность и способность контролировать свои действия, однако он делает все во благо колдуну и последний должен сформулировать свои желания, если хочет чтобы их удовлетворили.

Под желания подходит любой запрос, который не затрагивает интересы или убеждения субъекта. Любой запрос, который затрагивает интересы или убеждения субъекта требует спас-бросок (но не снимает очарование!). Хотя, если колдун пообещает субъекту что-то что он склонен хотеть, спас-бросок не обязателен и субъект подчиняется.

Одно заклинание очаровывает одного монстра если его HD 4 и выше или 3d6 монстров если ниже. Мертвецы не могут быть очарованы. Злоупотребление, обман или небрежное отношение с субъектом вызывает дополнительный спас-бросок, который может снять очарование. Насилие или убийство вызывает спас-бросок с бонусом +5. Если субъект разумное существо, он понимает что был жертвой гипноза и манипуляции и помнит абсолютно все что с ним происходило.

Очаровать персону

Колдун 1
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 48 метров

Один субъект становится очарованным личностью колдуна и старается отчаянно удовлетворить его желания, если не выполнит спас-бросок от магии. Он становиться его самым верным поклонником и, если это возможно, влюбляется в него. Это не считается контролем разума, так как субъект сохраняет свою индивидуальность и способность контролировать свои действия, однако он делает все во благо колдуну и последний должен сформулировать свои желания, если хочет чтобы их удовлетворили.

Под желания подходит любой запрос, который не затрагивает интересы или убеждения субъекта. Любой запрос, который затрагивает его интересы или убеждения требует спас-бросок (но не снимает очарование!). Хотя, если колдун пообещает что-то, что склонен хотеть субъект, спас-бросок не обязателен и он подчиниться.

Это заклинание действует на всех людей и человеко-подобных (кроме эльфов); другие (не относящиеся к классам игроков) гуманоиды не попадают под действие заклинания, если их HD более 4. Злоупотребление, обман, или небрежное отношение с субъектом тут же вызывает спас-бросок, который может снять очарование. Насилие над субъектом, или принуждение его к убийству вызывает спас-бросок с бонусом +5. Если субъект разумное существо, он понимает что был жертвой гипноза и манипуляции и помнит абсолютно все что с ним происходило.

Очаровать персону, массово

Колдун 8
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 2 метра/уровень

Как и *Очаровать персону,* но за одно заклинание эффект распространяется на суммарное количество HD существ равное удвоенному уровню заклинателя. Каждое существо делает спас-бросок отдельно.

Очистить еду и воду*

Священник 1
Длительность: мгновенная
Расстояние: 12 метров

Количество еды для нескольких человек становится чистым — заклинание удаляет всю гниль и яд.

Обратная версия этого заклинания *Осквернить еду и воду* заставляет моментально сгнить еду и протухнуть воду, а также испортиться святую воду.

Парящий диск

Колдун 1
Длительность: 6 ходов
Расстояние: 8 метров

Заклинатель создает слегка вогнутую круглую силовую плоскость летающую рядом с ним и таскающую его груз. В диаметре диск имеет 1 метр и на 5 сантиметров глубже в центре. Он может носить 250 килограммов. Если используется для переноса жидкости может содержать 10 литров. Диск всегда парит в метре над землей, соблюдая этот уровень, передвигаясь горизонтально рядом с заклинателем (не превышая указанную в описании дистанцию), со скоростью движения заклинателя. Заклинателю нет нужды тратить время на управление движением диска — он самостоятельно старается держаться в пределах 2 метров от заклинателя. Когда время действия заклинания выходит, все что находилось в диске падает на землю.

Паутина

Колдун 1
Длительность: 2 хода / уровень
Расстояние: 2 метра / уровень

Это заклинание вызывает огромное количество липкой, отвратительно тянущейся слизи, выстреливающее из рта колдуна и покрывающая область равную квадрату со стороной 8 метров. Существа, оказавшиеся в паутине, запутываются среди ее липких волокон. Такие существа не могут двигаться, но могут освободиться через определенное время, которое зависит от их силы. Любое существо с силой соизмеримой силе человека прорубается сквозь паутину через 2d4 хода. Существа с высокой или магически поднятой силой выше 18 могут освободиться через 4 раунда. Существа размером большим чем огры, могут передвигаться по паутине беспрепятственно.

Волокна паутины очень хорошо горят. Все существа в паутине, охваченной огнем, получат 1d6 повреждений в течении 2 раундов. После этого паутина сгорает и выжившие существа освобождаются.

Паучье лазание

Колдун 1
Длительность: 1 раунд + 1 раунд / уровень
Расстояние: касание

Субъект может двигаться по стенам и вертикальным поверхностям и даже висеть на потолке, как это делает паук. Подверженное эффекту существо должно иметь свободными свои руки и ступни, для движения подобным образом. Любой объект, весящий менее 3 килограмм, прилипает к рукам и ступням субъекта. Заклинание может использоваться на других существ без спас-броска.

Переместить землю

Колдун 6
Длительность: мгновенная
Расстояние: 96 метров
Вплоть до 2х кубических метров рыхлой почвы могут быть перенесены или выкопаны из одного места в другое в пределах указанного расстояния. Ни кусок сплошного камня, ни большие булыжники таким образом не могут перемещаться.

Печать

Священник 6
Длительность: постоянно
Расстояние: 48 метров
Заклинание запрещает в квадрате со стороной 24 метра любые перемещения между измерениями как в эту область, так и из нее. Эффект распространяется на транспортирующие заклинания (такие как *Телепортация* или *Дверь между измерениями*), сдвиг измерений, астральное путешествие и любые вызывающие заклинания (например заклинание *Вызов*). При использовании одного из вышеперечисленных способов он просто терпит неудачу.

Повторение

Колдун 6
Длительность: мгновенно
Расстояние: 0
Это заклинание захватывает энергию созданного ранее заклинания и возвращает ее заклинателю. Любое заклинание 5го уровня и ниже, созданное за последние 24 часа снова считается подготовленным и готовым к созданию.

Подобие

Колдун 7
Длительность: постоянная
Расстояние: касание
Это заклинание создает дубликат любого существа. Заклинание создается на сугроб снега или кусок льда в который кладется небольшая часть существа, которое должно быть создано (волос, ноготь и т. д.). Внешний вид подобия идентичен оригиналу, но оно имеет половину максимального значения хитов оригинала. Также дубликат помнит небольшие отрывки из жизни оригинального существа, но припоминает большинство деталей лишь в 30% случаев. Все свое время дубликат абсолютно подчиняется колдуну. Между ними нет телепатической связи и команды должны быть даны в обычной манере. Подобие не имеет способностей к саморазвитию, поэтому оно не может повышать уровни или атрибуты. Если оно достигает 0 хитов или уничтожается другим способом, оно превращается в лед который тут же тает и превращается в лужу. Подобие излучает магию и обнаруживается заклинанием *Обнаружить магию**, в тоже время заклинание *Истинное зрение** показывает его истинную природу.

Полет

Колдун 3
Длительность: d6 ходов + 1 ход/уровень
Расстояние: касание
Цель заклинания способна летать со скоростью 48 метров в раунд. Скорость может меняться, также как можно зависнуть в воздухе.

Понимание языков*

Колдун 1
Длительность: 1 ход/уровень
Расстояние: 0
Колдун начинает понимать слова, которые произносит существо или понимает как прочитать непереводимое письменное сообщение, благодаря всезнающему духу, которого он призывает себе в качестве переводчика. Существо или надпись необходимо коснуться перед тем как дух начнет переводить. Способность к прочтению не гарантирует понимание материала, она просто передает его буквальный смысл. Заклинание позволяет понимать речь или прочитать надпись на неизвестном языке, но не дает возможность говорить или писать.

Непонимание языков, противоположная версия этого заклинания, рассеивает эффект оригинального заклинания или может быть использована для невозможности донесение письменного содержимого или устной речи до мертвого духа, что делает процесс перевода невозможным.

Поручение

Колдун 6
Длительность: смотри ниже
Расстояние: касание
Капризы могущественных колдунов нельзя игнорировать. Это заклинание принуждает жертву, если она не пройдет спас-бросок от магии, выполнить одну задачу заданную колдуном. Задача может быть такой же длинной как целый квест, или такой же короткой как следующее действие — все что пожелает колдун, считается задачей если его можно описать как конечное действие. Жертва сохраняет свой собственный разум и способности, но обязана выполнять задачу колдуна в первую очередь, ставя ее важность превыше всех других задач. Если это не так, жертва попадает под действие проклятия (колдун уточняет его при создании заклинания). Единственный путь избавиться от такого проклятия — выполнить задачу колдуна. Заклинание будет завершено, когда задача будет выполнена.

Порыв ветра

Колдун 3
Длительность: 1 раунд
Расстояние: 4 метра/уровень
Заклинание вызывает резкий порыв сильнейшего ветра, достаточного для того, чтобы загасить любой незащищенный огонь. Ветер достаточно сильный, чтобы отшвырнуть всех маленьких существ назад на 1d6 x 4 метра и сдерживает средние существа от любого движения против ветра.

Постоянство

Колдун 8
Длительность: постоянная
Расстояние: касание
Делает длительность другого заклинание постоянной. Также используется для зачарования волшебных предметов. Некоторые заклинания могут быть постоянными, когда создаются на колдуна или любое другое существо; другие, когда создаются на область или объект. Каждое использование такого заклинания требует от колдуна спас-броска от магии. Если он не пройден — колдун постоянно теряет 1 очко телосложения.

Заклинания, которые могут быть постоянно наложенными на персону или другое существо:

Армия из одного, Волшебный глаз, Волшебный огонек, Газообразная форма, Два измерения, Дыхание водой, Защита от обычного оружия, Защита от обычных снарядов, Защита разума, Зов луны, Изменить себя, Изменить форму, Ложное мировоззрение, Обессиливающий луч, Невидимость, Невидимый слуга, Обнаружить иллюзию, Обнаружить невидимость, Отражение заклинаний, Паучье лазание, Полет, Понимание языков*, Превратить других, Превратить себя, Разговор с животными, Разговор с монстрами, Разговор с растениями, Телекинез, Управляемое отображение, Слушать мысли, Стеклянный глаз, Сфера неуязвимости, мажорная, Сфера неуязвимости, минорная, Увеличение*, Ускорение*, Ясновидение.*

Заклинания, которые могут быть постоянно наложенными на область или объект:

Барьер, Воздушная вода, Дистанционное наблюдение, Завеса, Запрет на движение, Изменить гравитацию, Паутина, Парящий диск, Призрачный звук, Радужная стена, Свет, Семь порталов, Стена льда, Стена огня, Стена силы, Стена тумана, Тошнотворные испарения, Увеличение*.*

Превратить других

Колдун 4
Длительность: постоянная
Расстояние: 24 метра
Это заклинание позволяет превратить одно живое существо в другое живое существо. Существо может сделать спас-бросок от магии, но, по желанию, может его не делать. Если HD нового существа больше в два раза чем HD начального существа, заклинание не срабатывает. Хотя конечная форма сохраняет свое количество хитов, все другие способности и атрибуты получаются от новой формы, включая уровень интеллекта. Существо становится новый существом во всех смыслах, включая инстинкты, мировоззрение, предпочтения и т. д. Заклинание не может быть использовано для воссоздания внешности конкретной личности — оно лишь создает типичного представителя вида.

Заклинание *Рассеять магию* выполняет обратную трансформацию, а при смерти в чужой форме субъект превращается назад в свою.

Превратить камень в грязь*

Колдун 5
Длительность: постоянная
Расстояние: 48 метров
Превращает 1,000 квадратных метров камня, глубиной 4 метра в грязь за 3d6 дней. Любой кто будет двигаться через грязь снизит скорость движения на 90%.

Превратить грязь в камень (обратная версия заклинания) изменяет указанный выше объем грязи в камень. Превращения постоянны и только обратная версия заклинания может вернуть эффект назад.

Превратить любой объект

Колдун 8
Длительность: постоянная
Расстояние: 2 метра / уровень
Заклинание превращает один объект или существо в другое. Объект можно превратить в живое существо, живое существо в растение и

т. д. Субъект нельзя превратить в конкретное существо, только лишь в типичного представителя вида. Камень можно превратить в человека, но не короля мира, например. Объект превращаемый в другой вид (животное, растение, минерал), не может быть увеличен в весе более чем в три раза. Заклинание *Рассеять магию* делает обратную трансформацию. Все существа или объекты, превращенные этим заклинанием излучают магию, что определяется заклинанием Обнаружить магию*.

Также это заклинание может быть использовано для копирование эффектов заклинаний *Камень в плоть* или *Плоть в камень* или других подобных заклинаний, которые изменяют форму. Если так, то жертва имеет -4 к спас-броску.

Превратить себя

Колдун 4
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 0
Колдун превращает себя в другое существо. Конкретная личность не может быть скопирована этим заклинанием, только лишь типичный представитель вида. Новое тело должно быть с количество HD равным уровню заклинателя или менее. Колдун сохраняет свои хиты, спас-броски и уровень интеллекта и способность атаковать (бонус к попаданию), но получает физические способности новой формы, включая силу (или способности, основанные на силе) и наносимые повреждения. Волшебные способности и прочие специальные способности не получаются. Например, если колдун превращается в крылатое существо, он может летать. Если заклинатель превращается в существо, которое взглядом превращается в камень, его взгляд не превращается в камень. В новой форме колдун не может создавать заклинания.

Заклинание *Рассеять магию* выполняет обратную трансформацию, а при смерти в чужой форме колдун превращается назад в свою.

Преданный пес

Колдун 5
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 4 метра
Заклинание вызывает дух хранителя в форме собаки, охраняющей определенную область. Дух невидим для всех кроме заклинателя. Область должна быть недалеко от заклинателя и если он отойдет от нее более чем на 12 метров дух исчезает, отправляясь во внешнее измерение. Дух может обнаружить любое существо которое заходит в область: обнаруживает невидимых существ, передвигающихся между измерениями и предпринимающих любые другие попытки скрыто проникнуть в область. Если в область входит существо крупнее кошки или собаки дух начинает выть воем, который эхом отражается вокруг. Более того, он пытается атаковать нарушителя в спину, и сражается как монстер 10 HD нанося 3d6 повреждений даже если оппонент имеет иммунитет к обычному оружию и поражается только волшебным оружием +3 и более. Он имеет класс брони 19 и может быть поражен обычным оружием.

Предсказание

Священник 4
Длительность: мгновенно
Расстояние: 0
Боги знают все что было, все что есть и все что будет. Это заклинание позволяет священнику поразить своего бога искренней преданностью и позволить знаниям проникнуть в реальный мир. Затем священник может интерпретировать эти знания, чтобы получить информацию о местности, строениях, подземелье и других подобных местах. Информация полученная таким образом, включает в себя, в туманном виде, общее представление о мощности существ, находящихся там, общем количестве сокровищ, какие сопротивления к атакам присутствуют и их природа, злое ли доброе ли, хаотичное или законное и т. д. Шанс на верную информацию 60% + 1% на уровень. Ведущий делает бросок скрыто от игрока. Если бросок не сделан — игроку дается неверная информация.

Призрачный звук

Колдун 2
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 24 метра+4 метра/уровень
Заклинание позволяет создать ложный звук. Центр звука должен находится где-либо в пределах дистанции заклинания и в пределах этой дистанции он может пульсировать, передвигаться, имитируя приближающиеся или удаляющиеся шаги, смех голоса и другие возможности. Производимый звук по силе эквивалентен звуку, производимому 4 людьми и еще плюс 4 человека за каждый уровень выше минимально возможного для создания заклинания. Звук не обязательно должен быть звуком, который производят люди — это может быть звук животного или монстра. В этом случае ведущий определяет насколько громкий звук и сколько существ его могут произвести. Например, звук 4 людей может эквивалентен звуку 6 или 8 детей или 2 огров. Любой желающий может сделать спас-бросок против магии, чтобы понять что звук иллюзорный, но такая попытка возможна только, когда он активно не поверит звуку.

Проповедь

Священник 2
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 40 метров
Если кто-то говорит голосом неся святую волю он должен быть услышан. Это заклинание позволяет священнику привлечь внимание толпы и, возможно, манипулировать их поведением. Любое не враждебно настроенное существо в 40 метрах оставит свое дело и будет слушать священника, пока он говорит.

Священник может принудить толпу к действию. Если священник хочет заставить толпу сделать действие, которое они давно хотят сделать, но не могут решиться на это, они действуют так, как будто бы провалили спас-бросок. Если священник попросит толпу сделать что-то что заставит их насторожиться, они атакуют священника, если сделают спас-бросок от магии.

Заклинание заканчивается если любой его субъект будет атакован или ему причинят вред, если произойдет какое-то действие, которое снова отвлечет внимание толпы или если священник перестанет говорить.

Проход сквозь стену

Колдун 5
Длительность: 3 хода
Расстояние: 12 метров
Колдун создает проход сквозь деревянную, гипсовую или каменную стену, но не сквозь металлическую или стену из другого твердого материала. Проход будет 4 метра длинны и 2 метра диаметром.

Радужная сфера

Колдун 7
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 0
Колдун создает неподвижную прозрачную сферу, излучающую множество цветов и защищающая его от многих атак. Сфера мигает всеми цветами видимого спектра и ослепляет существ у который HD 8 и менее на 2d4 хода.

Колдун может входить и выходить через сферу и оставаться рядом с ней без вредных эффектов. Любое существо или объект, которое пытается атаковать колдуна или пересечь сферу получает эффект от всех цветов радуги сразу, в строгом порядке указанном в таблице. Обычно только верхнее полушарие сферы видимо, учитывая что она изначально позиционируется на колдуне, нижняя половина скрывается в полу или под землей.

Сфера состоит из нескольких слоев, каждый из которых можно рассеять. Но для этого необходимо создать некоторые заклинания в определенном порядке. Каждое заклинание рассеивает свой цвет: *Тук-Тук* (красный), *Порыв ветра* (оранжевый), *Дезинтеграция* (желтый), *Проход сквозь стену* (зеленый), *Волшебный снаряд* (голубой), *Свет, продолжительный** (синий), *Рассеять магию* (фиолетовый). Стоит отметить, что *Рассеять магию* рассеивает не всю сферу, а только последний ее слой.

№	Цвет	Эффект
1	Красный	Останавливает не магическое дистанционное оружие. Наносит 10 повреждений (спас-бросок 1/2)
2	Оранжевый	Останавливает магическое дистанционное оружие. Наносит 15 повреждений (спас-бросок 1/2)
3	Желтый	Останавливает яд, взгляд или окаменение. Наносит 20 повреждений (спас-бросок 1/2)
4	Зеленый	Останавливает дыхательное оружие. Яд (спас-бросок или смерть).
5	Голубой	Останавливает предсказания и ментальные атаки. Превращает в камень (спас-бросок отменяет)
6	Синий	Останавливает все заклинания. Вызывает безумие (спас-бросок отменяет)
7	Фиолетовый	Силовой щит. Существо отсылается в другое измерение (спас-бросок отменяет)

Радужный распылитель

Колдун 7
Длительность: мгновенная
Расстояние: 28 метров
Это заклинание вызывает семь мерцающих, переплетенных, разноцветный лучей света, которые распыляются из рук колдуна в виде веера света, длинной 28 метров и шириной 2 метра вначале и 6 метров в конце. Каждый луч имеет свою специальную силу. Существа в области эффекта, если их HD 8 или менее автоматически ослеплены на 2d4 хода.

Каждое существо поражается одним лучом случайным образом:

d8	Цвет	Эффект
1	Красный	Наносит 10 повреждений (спас-бросок 1/2)
2	Оранжевый	Наносит 15 повреждений (спас-бросок 1/2)
3	Желтый	Наносит 20 повреждений (спас-бросок 1/2)
4	Зеленый	Яд (спас-бросок или смерть).
5	Голубой	Превращает в камень (спас-бросок отменяет)
6	Синий	Вызывает безумие (спас-бросок отменяет)
7	Фиолетовый	Существо отсылается в другое измерение (спас-бросок отменяет)
8	Два цвета	Кинь еще два раза игнорируя этот результат.

Радужная стена

Колдун 7
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 0
Во всех смыслах это заклинание работает как заклинание *Радужная сфера,* за исключением того, что оно создается стена длинной 20 метров и высотой 4 метра вместо сферы.

Разговор с животными

Колдун 2
Длительность: 2 раунда / уровень
Расстояние: 0
Колдун может понимать язык и разговаривать с обычными животными или их гигантскими версиями. Он может задавать вопросы о чем-то или получать ответ на что-то но это заклинание не сделает отношение более дружественным нежели обычно. Тип животного определяется при создании заклинания. Если животное имеет дружественное отношение к колдуну (смотрите страницу 12), оно может оказать определенную услугу.

Разговор с мертвыми

Колдун 3
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 4 метра
Заклинание выхватывает дух существа из потустороннего мира и на время возвращает его в тело. Мертвое тело не является лучшей средой обитания для духа, поэтому он может только шевелить губами и языком и таким образом может отвечать на вопросы.

Знания трупа ограничены тем, что он знал при жизни, включая языками, которыми говорил. Ответы всегда краткие, загадочные и без конца повторяющиеся.

Люди, которые были порядочными, честными, невинными или по крайней мере набожными в своей религии (не все боги заботятся о смертных) будут стремиться отвечать на вопросы и оставаться на Земле как можно дольше. Они узнали, что потусторонняя жизнь есть не что иное, как просто пустота, без осознания и ощущений, в котором есть только сожаление о бесцельно прожитом времени. Они понимают что быть живым, даже внутри гниющего трупа хоть на короткий момент времени и страдая от невыносимой боли, причиняемой гниющими нервными окончаниями все же лучше, чем быть мертвым.

Хамы, негодяи и еретики, наоборот, были приятно удивлены тем фактом, что не нашли вечных пыток в потустороннем мире, что обещалось им при смерти. Будучи самыми яростными и порочными они нашли вечный покой в загробной жизни и конечно же они придут в ярость, когда кто-то пытается его нарушить. Это дает им спас-бросок чтобы противостоять ответам на вопросы.

Заклинание позволяет задать три вопроса. Если смерть произошла более чем день назад вы можете задать на один вопрос меньше. Если более чем год назад, то еще на один вопрос меньше.

Заклинание не влияет на существ, которые превратились в ходячих мертвых созданий. Кроме того челюсть существа, пусть это будет даже череп, должна присутствовать, для того чтобы произошел разговор.

Разговор с мертвыми влияет только на тела людей.

Разговор с монстрами

Колдун 6
Длительность: 2 раунда / уровень
Расстояние: 0
Колдун может понимать язык и разговаривать с любым существом. Он может задавать вопросы о чем-то или получать ответ на что-то но это заклинание не сделает отношение более дружественным нежели обычно. Тип существа определяется при создании заклинания. Если существо имеет дружественное отношение к колдуну (смотрите страницу 12), оно может оказать определенную услугу.

Разговор с растениями

Колдун 4
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 0
Колдун может понимать язык и разговаривать с растениями, включая существ в виде растений. Он может задавать вопросы о чем-то или получать ответ на что-то, также может просить растения очистить путь, если он сильно зарос. Это заклинание не сделает отношение растения более дружественным к колдуну. Если существо имеет дружественное отношение к колдуну (смотрите страницу 12), оно может оказать определенную услугу.

Разделение воды

Священник 7
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 48 метров
Священник создает путь 4 метра ширины и максимум 48 метров длинны, сквозь тело воды, такое как пруд, озеро и т. д. Вода просто расступается. После этого священник может рассеять заклинание в любой момент, заставив воду накрыть не желаемых преследователей.

Рассеять зло

Священник 5
Длительность: мгновенно
Расстояние: 12 метров
Из-за великолепия самых святых сил вселенной, все вызванные существа в пределах 12 метров от священника должны сделать спас-бросок от магии или будут уничтожены. Даже если существо пройдет спас-бросок получает -7 к попаданию по заклинателю в течении 6 ходов.

Колдуны и другие существа с подготовленными заклинаниями (но не священники), должны сделать спас-бросок за каждое заклинание, и неудача означает его потерю (хотя можно заново подготовить). Существа подверженные этому заклинанию включают (и это не полный список) демонов, личных животных колдунов, элементалей.

Рассеять магию

Священник 3, Колдун 3
Длительность: мгновенно
Расстояние: 48 метров
Магия не природная и не желанная в сложившемся порядке вещей мироздания. Это заклинание усиливает главную силу мироздания, чтобы она изгнала гнилую энергию, известную как магия, так как будто бы ее и не существовало. Заклинание поражает область равную кубу со стороной 8 метров. Все заклинания, которые активны в этой области автоматически прекращаются. Если создается в том же сегменте в бою, что и вражеское заклинание, прерывает его и не дает ему создаться.

Монстры с врожденной магической способностью или те, которые способны создавать магические эффекты (включая эльфов, но не включая колдунов), теряют свои способности на 2d6 ходов, если они в области действия и не сделают спас-бросок.

Все волшебные предметы в области действия, временно разряжаются. Они восстанавливают свою силу через 2d6 ходов., но волшебные предметы одноразового использования (свитки, зелья, но не книга заклинаний) разряжаются навсегда.

Заклинание *Рассеять магию* прекращают магические проклятия или болезни только на 2d6 ходов. Есть одно важное исключение — версия колдуна абсолютно не влияет на заклинания священника, и наоборот.

Расширение

Колдун 4
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 0
Это заклинание призывает силы, которые не связаны природой времени и увеличивает длительность другого заклинания созданного колдуном ранее на 50%. Предыдущее заклинание должно быть еще активно.

Рой насекомых

Священник 5
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: 150 метров
Заклинатель вызывает огромный рой саранчи, который накрывает область в диаметре 24 метра. Рой заставляет существ, находящихся в области бежать, если их HD 2 и ниже. Заклинание не работает если его создавать под землей. Священник может управлять роем, передвигая его на 8 метров за раунд, однако должен концентрироваться на этой задаче. Если он отвлекается (например, получил попадание от врага) или рой выходит за максимальное расстояние, священник уже не может им управлять. В этом случае рой остается на месте до конца действия заклинания.

Рост растений

Колдун 4
Длительность: постоянная
Расстояние: 48 метров
Заставляет нормальную растительность (траву, кусты, ветки, деревья, лианы) в области любой формы, состоящей из квадратов со стороной 8 метров на уровень плотно разрастись. В один момент эти растения образуют область непроходимых джунглей, которые существа

должны прорубить, чтобы двигаться сквозь нее. Движение падает до 4 метра или до 8 метров для больших существ. Область должна иметь кустарники и деревья, чтобы заклинание возымело указанный эффект. Заклинание никак не влияет на оживших существ, состоящих из растительности.

Свет*

Колдун 1
Длительность: 3 хода / уровень
Расстояние: 48 метров
Создает источник света эквивалентный факелу. Эффект находится в одном месте, если создается в области, или, если создается на объекте, передвигается вместе с ним. Как только заклинание создано колдун не может контролировать этот источник света, но может прекратить действие заклинания, если захочет. Если создается на персону, которая не желает носить источник света, или на ее экипировку, персона делает спас-бросок от магии. В случае успеха заклинание создается на области, в которой находится персона, а не на самом объекте.

Свет создаваемый заклинанием не наносит повреждений (он не горячий), его не тушит вода или сильные порывы ветра. Его можно блокировать, если накрыть источник, но это не завершает заклинания.

Темнота (обратная версия заклинания) создает в области непроглядную тьму, даже если существо может видеть в темноте, оно не будет видеть ничего.

Любая версия заклинания может поразить глаз существа, чтобы ослепить его, при условии что глаза находятся на достаточно близком расстоянии друг к другу. В этом случае цель делает спас-бросок от магии и если он успешен — заклинание вовсе не действует.

Свет, продолжительный*

Колдун 2
Длительность: 1 день
Расстояние: 48 метров
Как заклинание *Свет*,* но увеличена длительность.

Святое слово*

Священник 7
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 0
Язык богов не предназначен для ушей смертных. На самом деле, произношение этих слов священником — типичный пример священной магии и ритуалов, но некоторые комбинации из этих слов обладают разрушительным эффектом. Самым разрушительным словом является истинное имя бога священника, произнесенное так, как говорит его сам бог. Интонация этих слов заставляет существ, не родных для измерения, на котором находится священник, быть изгнанными в свое измерение, без спас-броска. В дополнение к этому, все другие существа испытывают эффект, который зависит от их HD:

HD	Эффект
<4	Убиты
4-7	Парализованы на 1d4 хода
8-11	Замедлены на 2d4 раунда
12+	Оглушены 1d4 раунда, -2 к попаданию, движение -25%

Все существа, кроме ангелов или других истинно святых существ, священников, священнослужителей и благочестивых последователей религии священника, получают указанный в таблице эффект.

Нечестивое слово — обратная версия заклинания, воздействует по аналогии на всех существ, кроме демонов или нечестивых созданий.

Секретная страница

Колдун 3
Длительность: постоянная
Расстояние: касание
Заклинание позволяет колдуну замаскировать одну страницу книги, надпись на одной могиле, одну картину или что-то подобное умещающееся в размер одной книжной страницы. Колдун видит оригинальную информацию, другие видят то, что он опишет при создании заклинания.

Секретный сундук

Колдун 5
Длительность: 60 дней
Расстояние: смотри ниже
Создавая это заклинание колдун может спрятать сундук в другом измерении на время не более 60 дней и может достать его оттуда в любой момент. Сундук может содержать вплоть до 1 метра кубического материала на каждые 4 уровня колдуна (в не зависимости от размера сундука, который обычно в пределе 1 кубического метра). Если в сундук помещается живое существа существует шанс 75% что заклинание просто не сработает. Как только сундук спрятан, колдун может достать его при помощи концентрации (стандартное действие) и он появится прямо перед ним.

Сундук должен быть мастерского качества и являться шедевром искусства. Цена такого сундука должна быть как минимум 500 серебряных монет. Как только он сделан, колдун делает маленькую копию этого большого сундука (должна быть сделана из того же материала), в деталях она должна повторять оригинал. Чтобы спрятать сундук необходимо коснуться и оригинала и копии — тогда сундук исчезает в негативном измерении. Чтобы вернуть сундук необходимо иметь копию. После 60 дней пребывания сундука в другом измерении, существует 5% в день (накопительные) что сундук будет безвозвратно потерян. Если миниатюра сундука пропала или утеряна — нет никакой возможности вызвать оригинал. Существует маленький шанс (накопительный 1% в неделю), что сундуком найдет сущность из другого измерения. Если это произошло, делаем бросок по таблице ниже:

Бросок	Результат
1-3	Один предмет добавлен
4-9	Один предмет исчез
10-16	Полностью новое содержимое
17-20	Сундук пустой

Семь порталов

Колдун 4
Длительность: 4d6 ходов
Расстояние: смотри ниже
Семь предварительно подготовленных порталов (некоторая пометка должна быть сделана в месте размещения портала) на дистанции не более чем 10 километров друг от друга одновременно активизируются и позволяют людям путешествовать между ними. Первый портал открывается прямо перед колдуном. После входа в портал, кидайте d8 чтобы определить точку выхода; результат 8 означает, что путешественник застрял между измерениями на 1d6 ходов. Затем, он делает спас-бросок каждый дополнительных ход, чтобы выйти в случайном портале, если конечно заклинание не закончится до этого времени, тогда он будет заперт в другом измерении.

Символ

Колдун 8
Длительность: постоянная пока не сработает
Расстояние: касание
Заклинание позволяет колдуну начертать сильнодействующую руну на любой поверхности. Существует восемь различных символов и каждый из них имеет свой эффект. Символ срабатывает при прочтении, касании или если существо проходит через двери на которых он нарисован. Единственный способ узнать какой именно символ начертан — это прочитать его, что немедленно вызовет его эффект.

Символ конфликта

Когда срабатывает, все существа в 24 метра приходят в ярость на 5d4 раундов. Любые существа разных мировоззрение в 50% случаев устраивают драку, которая будет длиться 2d4 раунда.

Символ смерти

Когда срабатывает, символ убивает одно или несколько существ в пределах 24 метра, пока не насытится 80 хитами.

Символ отчаяния

Любое живое существо в 24 метра должно удачно сделать спас-бросок от магии или оно покинет область потеряв всякую надежду. Эту чувство будет длиться 3d4 хода и в это время существо будет прятаться, сдаваться или действовать без особого энтузиазма. Существо может действовать в 4 из 6 случаях каждый раунд на протяжении этого времени, в противном случае оно либо покидают область, либо ходит туда-сюда ничего не делая.

Символ страха

Все существа в пределах 24 метра делают спас-бросок от магии или страдают от эффекта заклинания *Страх* (обратной версии заклинания *Убрать страх*).

Символ сумасшествия

Когда срабатывает, символ наделяет одно или несколько существ в пределах 24 метра постоянным безумием (эффект подобен заклинания *Смущение*). пока не насытится 120 хитами. Этот эффект может быть убран заклинаниями *Исцеление,* либо *Желание*.

Символ боли

Каждое существо в пределах 24 метра чувствует скручивающую боль, которая дает -4 штрафа к попаданию и -2 к ловкости. Эффект продолжается 2d10 ходов.

Символ сна

Все существа в 24 метра, HD которых 24 метра или ниже, впадают в бессознательное состоянии на 1d12+4 хода. В отличие от заклинания *Сон,* заснувших существ нельзя разбудить не магическим путем, пока не истечет время действия.

Символ шока

Когда срабатывает, символ принуждает всех существ в пределах 24 метра быть шокированными и неспособными действовать в течении 3d4 раунда, пока не насытится 160 хитами. Любые предметы, которые они держали, падают на пол.

Склеивание

Колдун 1
Длительность: мгновенная
Расстояние: касание

Склеивание производит ремонт мелких объектов, прочно соединяя части друг с другом. Сварка используется для соединения металлических частей, например, при ремонте колец, звеньев цепи, медальона, тонкого кинжала, при условии что они имеют разрыв только в одном месте. Керамика или деревянные объекты с множеством разрывов или разломов прочно соединяются вместе и становятся такими же прочными как новые. Дырка в кожаной куртке или в бурдюке для воды полностью «вылечивается». Заклинание не ремонтирует волшебные предметы (их силы просто не восстановятся) так же как и существ.

Словить душу

Колдун 8
Длительность: мгновенная
Расстояние: 2 метра / 2 уровня

Заклинание прячет жизненную силу существа (и материальное тело) в драгоценный камень. Камень содержит душу бесконечное число времени до тех пор пока камень не будет сломан и жизненная сила не будет освобождена. Перед тем как создать заклинание необходимо подготовить драгоценный камень стоимостью как минимум 1,000 серебряных монет на каждый HD существа. Заклинание может сработать одним из двух способов.

- ☑ *Завершение заклинания*: заклинание может быть завершено одним финальным словом, в качестве стандартного действия, как будто бы он создает обычное заклинание на существо. Если существо сделает спас-бросок, драгоценный камень разлетается на мелкие кусочки и заклинание не срабатывает.
- ☑ *Срабатывание по объекту:* второй способ более коварный, поскольку он принуждает цель принять объект, с начертанным последним словом на нем и автоматически активирует заклинание и автоматически помещает душу в драгоценный камень. Чтобы создать таким образом заклинание необходимо начертать имя и последнее слово заклинания на объекте в момент зачарования драгоценного камня. Очень желательно поместить заклинание *Антипатия/Симпатия* на этот объект. Как только субъект поднимает или принимает объект, его жизненные силы автоматически помещаются в камень, без возможности сделать спас-бросок.

Слово возврата

Священник 6
Длительность: мгновенная
Расстояние: 0

Произнеся это заклинание священник взывает к святому духу, прося у него защиты и дух тут же переносит его в убежище. Заклинатель должен указать убежище при подготовки этого заклинания и это должно быть хорошо известное ему место. Заклинание действует на любую дистанцию и нет никакого шанса ошибиться. С собой священник может взять 15 килограмм на каждый уровень.

Слово силы, убить

Колдун 9
Длительность: мгновенная
Расстояние: 2 метра / 2 уровня

Заклинатель произносить одно лишь слово и оно моментально убивает одно или более существ в радиусе 4 метра, в независимости от того, услышали ли оно его или нет. Заклинание убивает множество существ, если они имеют 11 хитов и менее (но в сумме не более 120 хитов), или одно существо, которое имеет 60 хитов или менее. Этот выбор делает заклинатель. Против заклинание не существует спас-броска, но существо с 61 хитом и более не подвержено его эффекту.

Слово силы, шокировать

Колдун 7
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 2 метра / уровень

Заклинатель произносить одно лишь слово и оно моментально шокирует одно или более существ в радиусе 4 метра, в независимости от того, услышали ли оно его или нет. Длительность заклинания зависит от текущего максимума хитов цели. Против этого заклинания нет спас-броска, но любое существо с 91 хитом и выше не подвергается эффекту заклинания.

Хиты	Длительность
<30	4d4+1 раунд
31-50	2d4+1 раунд
51-90	1d4+1 раунд

Слушать мысли

Колдун 2
Длительность: 1 ход
Расстояние: 24 метра

Если вы знаете как правильно слушать, мысли становятся такими же громкими как речь, и тот, кого не смущает нарушение личных прав — может это делать. Это заклинание позволяет колдуну слушать все мысли в 24 метрах от него. Он понимает содержание мыслей, даже если он не знает языка существа. Способность слушать мысли прекращается если на пути попадается камень толщиной 30 сантиметров или любое количество меди.

Смертельное заклинание

Колдун 6
Длительность: постоянная
Расстояние: 4 метра/уровень

Любому живому существу необходимо минимальное количество порядка в организме, для обеспечивания работы его внутренних органов. Это заклинание останавливает работу внутренних органов существа, что приводит его к неизбежной смерти (спас-бросок от яда спасает). Существа 8 и выше HD или уровня не подвержены воздействию этого заклинания, также как и мертвецы, големы, и любые другие «существа», которые не являются живыми.

Смертельный дым

Колдун 5
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 12 метров

Создание этого заклинания позволит дыму Вечного огня Ада спуститься на землю, принося уничтожение и страдание. Область дыма размером 8 метров x 8 метров x 8 метров, которая двигается со скоростью 4 метра за раунд под контролем колдуна (до тех пор пока он концентрируется на этом) убивает любое существо с HD (или уровнем) 3 и менее, если оно не сделает спас-бросок от яда; существо с большим HD или уровнем не подвержена действию дыма. Дым существует на протяжении всего действия заклинания, даже если заклинатель больше не концентрируется на его передвижении.

Смущение

Колдун 4
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 48 метров

Заклинание касается разума каждого живого существа в 6 метров от центра своего действия, открывая им взаимосвязи в любом сущем, что вносит непреодолимое смущение в каждое их действие. Теперь они не способны определить какое действие не нарушит баланс и не приведет к уничтожению любой живой материи и в итоге начинают действовать хаотично без какой-то логики. Спас-бросок от магии позволяет избежать этого эффекта. Бросьте по таблице, на каждом действии существа, чтобы определить что оно будет делать:

1. Атакует колдуна или его союзников
2. Действует как обычно
3. Бессвязно что-то бормочет
4. Бежит от колдуна весь раунд на полной скорости
5. Атакует ближайшее существо
6. Атакует своего союзника

Если персонаж не в состоянии выполнить указанное действие — он просто весь ход бессвязно что-то бормочет.

Атакующие не имеют никаких преимуществ при атаки смущенного существа. Каждый смущенный персонаж, если он атакован автоматически отвечает атакой на свой следующий ход.

Создание, мажорное

Колдун 5
Длительность: мгновенно
Расстояние: касание

Колдун создает объект из не живой растительности (одежду, веревку, изделие из дерева и т. д.) или неорганического материала (металл, камень, пластик и т. д.). Объем созданного предмета не может превышать один кубический метр на каждые 4 уровня. Небольшой кусочек материала или предмета, который колдун намерен создать должен быть использован при заклинании. Таким образом, в пределах лимитов колдуна на размеры предмета можно, например, создать корзину из соломинки, дверь или дубину из осколка дерева, прекрасный каменный трон из мелкого камня.

Создание, минорное

Колдун 4
Длительность: мгновенно
Расстояние: касание

Колдун создает объект из не живой растительности (одежду, веревку, изделие из дерева и т. д.). Объем созданного предмета не может превышать один кубический метр на каждые 4 уровня. Небольшой кусочек материала или предмета, который колдун намерен создать должен быть использован

при заклинании. Таким образом, в пределах лимитов колдуна на размеры предмета можно, например, создать корзину из соломинки, дверь или дубину из осколка дерева, плащ из ниточки.

Сон

Колдун 1
Длительность: d4 хода
Расстояние: 12 метров + 4 метра / уровень
Заклинание навевает волшебную дремоту на существ с HD 4 или ниже. Если HD существа более 4 колдун может повлиять только на одно существо. Иначе заклинание влияет в сумме на 2d8 HD. Монстры с HD менее одного считаются как 1, а монстры с бонусами к HD округляются по правилам арифметики. Существа с более меньшим HD подвергаются эффекту первыми и все не охваченные HD пропадают. Тряска или ранение заставляет их проснуться, но обычные звуки — нет. Данное заклинание не влияет на мертвецов, конструкции или других неестественных существ (например, на эльфов).

Сообщение

Колдун 1
Длительность: мгновенная
Расстояние: 24 метра + 4 метра / уровень
Колдун направляет свой палец на существо, которому он хочет отправить сообщение и шепчет текст сообщения. Цель должна быть в зоне прямой видимости, без барьеров. Прошептанное сообщение тут же долетает до указанной цели и слышно только ей. После получения сообщения, существо может прошептать сообщение в ответ и этот ответ услышит колдун. Заклинание передает звук, не смысл, таким образом, оно не сможет побороть языковый барьер. В отличие от создания многих заклинаний, жестикуляция в этом заклинании не требуется, поэтому его с легкостью можно создать незаметно.

Сопротивление заклинаниям

Священник 4
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: касание
Священник использует это заклинания для повышения сопротивления ко всем заклинаниям и волшебным способностям, улучшая свой шанс сделать спас-бросок от магии. Заклинания, которые *очаровывают, командуют* и *вызывают страх* или похожие эффекты получают +8 к спас-броску. Очень сильные принуждающие заклинания, такие как *Поручение* получают +5 к спас-броску. Остальные получают +3. Священник может защитить 1 существо на уровень, но если он защищает более одного существа длительность необходимо разделить между ними.

Сопротивление огню

Священник 2
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: касание
Находясь под действием указанного заклинания субъект становится не подвержен сильной жаре (не волшебной) и получает +3 к спас-броску от огненных заклинаний или дыхательного оружия. В дополнение к этому 1 очко повреждений отнимается с каждого кубика при повреждениях получаемых от огня. При этом каждый кубик наносит минимум 1 повреждение.

Сопротивление холоду

Священник 2
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: касание
Находясь под действием указанного заклинания субъект становится не подвержен самому холодному не магическому холоду и получает +2 к спас-броску от холодных заклинаний или дыхательного оружия. В дополнение к этому 1 очко повреждений отнимается с каждого кубика при повреждениях получаемых от холода. При этом каждый кубик наносит минимум 1 повреждение.

Статуя

Колдун 7
Длительность: 6 ходов / уровень
Расстояние: касание
Заклинание превращает заклинателя или субъект в твердый камень, прямо со всей экипировкой или содержимым. Субъект может видеть, слышать и чувствовать запахи, как в нормальном облике, но не должен питаться или дышать. Чувства прикосновения ограничены теми чувствами, которые может ощущаться гранитное тело. Дробление кусочка гранита принесет просто царапину, но если отломают руку — это принесет серьезный урон. Субъект заклинания может превратиться в свою нормальную форму, выполнить действие, а затем превратиться назад в статую, в любой момент во время действия заклинания.

Стеклянный глаз

Колдун 6
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: касание
Создатель этого заклинания может видеть сквозь стену, как будто бы он смотрит через окно со стороной 1 метр. Во время действия заклинания можно смотреть более чем через одну стену, но необходимо потратить раунд на переключение с одной стены на другую. Магическое окно можно сделать видимым окружающим существам, но как только это произойдет, окно нельзя больше переключать между стенами. Заклинание можно применять к 8 метров дерева, 2 метра камня или 10 сантиметров металла. Платина, золото или медь блокируют окно.

Стена железа

Колдун 5
Длительность: постоянно
Расстояние: 48 метров
Вертикальная гладкая железная стена появляется из неоткуда. Стена располагается так, чтобы на ее пути не было любого живого материала и не может быть расположена в месте занимаемом существом или другим объектом. Также она должна располагаться на плоской поверхности. Если она не укреплена имеет 50% шанс упасть в любом направлении, раздавив любое существо, стоящее под ней. Толщина стены 1 сантиметр на уровень заклинателя. Общая область стены может занимать 6 метров квадрат на уровень заклинателя, но может быть удвоена, если толщина будет уменьшена вдвое. Как и любая другая железная стена — эта стена подвержена ржавчине перфорации и другим природным явлениям.

Стена камня

Колдун 5
Длительность: постоянная
Расстояние: 48 метров
Заклинатель создает из неоткуда каменную стену любой формы, объемом вплоть до 100 кубических метров. Стена является постоянной если не будет уничтожена заклинанием *Рассеять магию.* Стену нельзя вызвать таким образом, что она будет занимать тоже самое место что и существо или другой объект и должна базироваться на твердой повердности.

Стена льда

Колдун 4
Длительность: 12 ходов
Расстояние: 48 метров
Неподвижная, полупрозрачная стена из льда появляется из неоткуда. Стена имеет площадь 60 квадратных метров и может быть расположена в любой форме, которой пожелает заклинатель. Таким образом, можно сделать стену в одну линию или защитный круг. Стена из льда не проходима монстрами с HD 4 и менее. Монстры с HD более 4 могут проломиться сквозь стену, но получают d6 повреждений. Стена наносит двойной урон существам состоящих из огня или привыкших к горячему климату. Стена не может быть вызвана на месте расположения любого объекта и должна располагаться на твердой поверхности.

Стена огня

Колдун 4
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 32 метра или 0
Это заклинание призывает пылающий ад пламени в форме стены. Одна сторона стены наносит испускает жгучую жары, что ожидаемо, другая излучает мягкое тепло. Прохождение через пламя наносит 2d6 повреждений (один раз за раунд). Существа в пределах 4 метра от горячей части стены получают 1d6 повреждений (один раз за раунд). Всем мертвецам повреждения удваиваются. Стена существует до тех пор пока заклинатель поддерживает концентрацию и еще 1 раунд / уровень после этого. Заклинатель может вызвать стену в виде двух форм — стены и кольца. Размер квадрата стены равен 8 метров на уровень заклинателя. Радиус круга равен 2 метра на уровень (с заклинателем в центре) и высота 8 метров. Если заклинатель выбрал форму стены — эффект неподвижный. В форме круга эффект передвигается вместе с ним.

Стена силы

Колдун 5
Длительность: 1 ход
Расстояние: 12 метров
Заклинание создает герметичную невидимую стену, способную выдержать большинство атак. Стена не может передвигаться имеет иммунитет к любым повреждениям. Даже *Рассеять магию* не может ее рассеять, но *Дезинтеграция* моментально ее уничтожает. Дыхательное оружие, заклинания, атаки ближнего боя и дистанционные, термические атаки не могут пройти сквозь стену в любом направлении, также как и физическое передвижение. Заклинатель может сформировать стену любой формы, вплоть до 8 метров квадрата на уровень.

Стена тумана

Колдун 2
Длительность: 5 раундов + 1 раунд / уровень
Расстояние: 12 метров
Колдун покрывает область равную количеству кубов из 8 метров на каждый свой уровень густыми туманными испарениями. Все внутри этой области могут видеть максимум на пол метра. Сильный ветер волшебного или природного происхождения может развеять стену раньше чем закончится действие заклинания.

Странная вода

Колдун 3
Длительность: смотри ниже
Расстояние: 4 метра
Заклинание создает в воздухе малую сферу воды, наполненную двадцатью маленькими рыбками, которая тут же падает на землю. Рыбы тут же начинают задыхаться и умирают в течении одного хода. Если рыбы съесть перед тем как она задохнется, она накладывает волшебный эффект на съевшее ее существо (смотри ниже). Каждая рыбка ничем не отличается от другой, кроме волшебного эффекта и нет никакого способа понять, какой именно эффект она содержит, пока ее не съесть.

1. Яд: спас-бросок от яда или смерть.
2. Полет: способность летать как в заклинании *Полет* на d6 ходов.
3. Уменьшение: съевший уменьшается до 3 сантиметров на 2d6 ходов.
4. Лазание: дает силу заклинания *Паучье лазание* на d6 ходов.
5. Газообразная форма: превращает съевшего в газ, как описано в заклинании *Газообразная форма* на d6 ходов.
6. Сила: съевший получает +3 модификатор к силе на d6 ходов.
7. Огненное дыхание: съевший способен на одну атаку огненным дыханием, которое наносит 2d6 повреждений. Эта атака автоматически попадает, без спас-броска.
8. Остановка времени: съевший может действовать 1d4+1 раунда перед тем сможет действовать кто-то еще.
9. Ловкость: съевший получает +3 модификатор к ловкости на d6 ходов.
10. Ускорение: съевший прибавляет скорость как описано в заклинании *Ускорение** на d4 хода.
11. Неуязвимость: съевший становится полностью неуязвим к нормальному оружию на d4 хода.
12. Левитация: съевший получает способность парить в воздухе как описано в заклинании *Левитация* на d4 хода.
13. Заклинание: съевший сможет создать один раз одно случайное заклинания колдуна из списка заклинаний 1го уровня. Священники имеют эффект, который описан в пункте №1.
14. Зеркальное отображение: съевший получает d6 зеркальных отображений на d4 хода, как описано в заклинании *Зеркальное отображение*.
15. Невидимость: съевший становится невидимым, как описано в заклинании *Невидимость* на d6 ходов.
16. Исчезание: съевший телепортируется на d6 x d100 метров в случайном направлении. Персона появляется в ближайшей открытой области в точке телепортации.
17. Энергетический взрыв: съевший выпускает импульс энергии, которая наносит d8 повреждений всем в 8 метров, спас-бросок от дыхательного оружия делит повреждения на два.
18. Ослепительная вспышка: все в 12 метров делают спас-бросок от парализации или ослеплены на 3d10 ходов, так как кожа съевшего источала ослепительный свет.
19. Ядовитый поцелуй: губы съевшего наполняются ядовитой субстанцией. Если он не поцелует кого-то в течении одного хода яд подействует на него. Отравленный персонаж делает спас-бросок от яда или умирает.
20. Гигантская сила: съевший получает +6 к модификатору силы и наносит +3 повреждения в ближнем бою на d4 ходов.

Хотя персонаж может съесть более чем одну рыбу одновременно, волшебство не гарантирует что обе рыбы будут работать одновременно. Когда персонаж съедает еще одну рыбу, определите эффект совместимости по таблице ниже.

1. Обе рыбы отменяют друг друга и ни одна из них не работает.
2. Обе рыбы работают нормально.
3. Одна рыба вытесняет другу. Только один эффект срабатывает (случайно определите какой).
4. Одна рыба имеет половину длительности, другая увеличивает длительность наполовину (определите случайно).
5. Яд! Смерть без спас-броска.
6. Только одна рыба работает, но длительность увеличивается в 10 раз.
7. Обе рыбы срабатывают, но съевший ослеплен на d6 часов.
8. Обе рыбы сработали, но съевший плохо себя чувствует (-4 к силе и ловкости, -6 к интеллекту и мудрости).

Сфера неуязвимости, мажорная

Колдун 6
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 0
Неподвижная, слабо мигающая сфера диаметром 4 метра окружает колдуна и не пропускает любые эффекты заклинаний 4 уровня и ниже. Область действия таких заклинаний просто не включает область действия сферы неуязвимости и таким образом эти заклинания не могут поражать цели, находящиеся внутри сферы. Заклинания 5 уровня и выше не подавляются сферой, также как и уже действующие заклинания. Это заклинание может быть рассеяно заклинанием *Рассеять магию*.

Сфера неуязвимости, минорная

Колдун 4
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 0
Неподвижная, слабо мигающая сфера диаметром 4 метра окружает колдуна и не пропускает любые эффекты заклинаний 3 уровня и ниже. Область действия таких заклинаний просто не включает область действия сферы неуязвимости и таким образом эти заклинания не могут поражать цели, находящиеся внутри сферы. Заклинания 4 уровня и выше не подавляются сферой, также как и уже действующие заклинания. Это заклинание может быть рассеяно заклинанием *Рассеять магию*.

Телекинез

Колдун 5
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 48 метров
Силой мысленной концентрации (не делая других действия за раунд) заклинатель перемещает предмет или существо. В сумме 10 кг / уровень можно передвигать со скоростью 8 метров в раунд. Против живых существ можно использовать только тогда, когда они не сделают спас-бросок от магии.

Телепортация

Колдун 5
Длительность: мгновенная
Расстояние: касание
Это заклинание фиксирует колдуна в одной абсолютной точке пространство и передвигает все мироздание таким образом, что он мгновенно появится в другой точке пространства. Колдун выбирает место, которое находится не более чем в 100 километрах на уровень от текущего местонахождения и появляется там. Колдун может взять с собой объект или существо, вес которого не превышает 150 килограмм плюс 50 килограмм на уровень выше 10. Колдун должен быть в контакте со всеми существами или объектами, которых он пытается взять с собой (хотя одно существо, может быть в контакте с другим, другое с третьим, а третье с колдуном — такое тоже возможно — все трое будут перемещены). Существа, которые будут перемещаться не по своей воле дается спас-бросок и колдун должен совершить удачное попадание по ним. Также, спас-бросок запрещает перемещаться предметам, которые держит существо в руках и которые схватил колдун.

Чтобы узнать как сработало перемещение, после создания заклинания делайте бросок d100 и сверяйтесь с таблицей ниже. В указанной таблице используются следующие понятия:

- ☑ *Знакомство:* «очень знакомым» является место где колдун бывает очень часто и чувствует себя как дома. «Полностью изученным» является место где колдун бывает часто и знает все его особенности, или недавно изучил при помощи волшебного наблюдения и составил подробный план на бумаге. «Был проездом» является место, где колдун был более одного раза, но с которым не успел более детально познакомиться. «Видел один раз» является место в котором колдун был один раз. «Ложным направлением» является место, которого в реальности не существует. Или колдун перемещается в уже знакомое ему место которое перестало существовать, или изменилось до неузнаваемости. Когда делаете бросок в колонке «ложное направление» используйте 80 + d20 вместо d100.
- ☑ *Точно в цель:* колдун переместился точно в указанное место.
- ☑ *Мимо цели:* колдун безопасно переместился на d100% оригинального расстояния в случайном направлении от цели.
- ☑ *Похожее место:* колдун появился в области, которая визуально или тематически похожа на конечную область (берется самая ближайшая похожая область). Если такой области не существует, заклинание просто не срабатывает.

☑ *Несчастье:* колдун и все кто с ним начинают рассыпаться по пути — каждый получает d10 повреждений. Перебросьте еще раз в той же колонке, но кидайте 80+d20. И так до тех пор пока не достигнут местонахождения.

Знакомство	Точно в цель	Мимо цели	Похожее место	Несчастье
Очень знакомо	1-97	98-99	100	-
Хорошо изучено	1-94	95-97	98-99	100
Был проездом	1-88	89-94	95-96	97-100
Видел один раз	1-76	77-88	89-90	91-100
Ложное направление	-	-	81-92	93-100

Тени

Колдун 6
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 12 метров
Колдун создает наполовину реальную иллюзию монстров в области 8 метров. Созданный монстр или монстры в сумме HD не могут превышать уровень колдуна и все они должны быть одного типа. Все они имеют 5 хитов на каждый HD. Жертва делает спас-бросок чтобы осознать что они только лишь наполовину реальные. Иллюзорные монстры способны атаковать и наносить повреждения как их реальные аналоги тем, кто провалили спас-бросок. Если спас-бросок удачен, монстры имеют класс брони 15 и наносят половину своих обычных повреждений.

Теневые монстры

Колдун 4
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 12 метров
Колдун создает наполовину реальную иллюзию монстров в области 8 метров. Созданный монстр или монстры в сумме HD не могут превышать уровень колдуна и все они должны быть одного типа. Все они имеют 2 хита на каждый HD. Жертва делает спас-бросок чтобы осознать что они только лишь наполовину реальные. Иллюзорные монстры способны атаковать и наносить повреждения как их реальные аналоги тем, кто провалили спас-бросок. Если спас-бросок удачен, монстры имеют класс брони 12 и наносят четверть своих обычных повреждений.

Тишина, 6 метров радиус

Священник 2
Длительность: 2 раунда / уровень
Расстояние: 48 метров
После создания этого заклинания полная тишина возникает на области диаметром 12 метров. Все звуки останавливаются и общение не возможно. Никакие звуки не выходят из области, но те кто внутри могут слушать звуки снаружи. Заклинание может создаваться в точке пространства, но область является неподвижной, если только она не создана на подвижном объекте. Например, ее можно создать с центром на существе и эффект будет двигаться вместе с ним. Существо может сделать спас-бросок, если оно того хочет. В случае успеха эффект создается на области рядом с существом и оно может выйти из области тишины, если пожелает.

Тошнотворные испарения

Колдун 2
Длительность: 1 раунд / уровень
Расстояние: 12 метров
Область в виде куба со стороной 8 метров, с центром в любом месте в пределах расстояния, наполнятся тошнотворными испарениями, которые заставляют всех живых существ упасть беспомощными, сраженные тошнотой. Такие условия сохраняются до конца действия заклинания и плюс еще 1d4+1 раунд после. Если существо сделает спас-бросок от яда, оно может не подвергаться эффекту еще раунд. Если оно покинет область действия, эффект его не затронет.

Трансформировать камень

Колдун 5
Длительность: мгновенная
Расстояние: касание
Это заклинание может придать форму любому существующему куску камня, общим объемом кубический метр на 2 уровня. Тогда как возможно соорудить грубые объекты, такие как чаши или двери, мелкие детали отобразить невозможно.

Требование

Колдун 8
Длительность: постоянная или триггер
Расстояние: смотри ниже
Личные вещи, маленькие кусочки плоти, такие как волосы или кусочки ногтей или даже простые подарки, которые подарили по собственной воли могут быть страшным оружием в руках колдуна. Заклинание *Требование* позволяет установить моментальный контакт с предыдущим владельцем такого предмета, если маг имеет его в своем распоряжении и может использовать либо как *Сообщение* либо как *Внушение* (как заклинание) если цель не сделает спас-бросок.

Тук-Тук

Колдун 2
Длительность: мгновенно
Расстояние: 24 метра
Заклинание позволяет колдуну разговаривать с заевшей, закрытой (на засов или замок), удерживаемой или волшебной дверью и убедить ее открыться. Заклинание открывает секретные двери, также как и замки сундуков. Еще заклинание ослабляет сварные швы, скобы или звенья цепи (при условии что они служат для блокировки чего-то что может быть открыто). Если используется для открытия двери закрытой заклинанием Волшебный замок, оно не убирает замок, но просто останавливает его действие до следующего закрытия двери.

Данное заклинание не подымает выезжающую решетку или подобные механизмы, также как и не влияет на веревки или лианы. Каждое заклинание может убрать только одну преграду для доступа.

Убежище

Священник 1
Длительность: 2 раунда / уровень
Расстояние: касание
Любое существо, которое пытается атаковать субъект должно сделать спас-бросок чтобы совершить атаку. Если спас-бросок не выполнен атакующий не теряет свой ход, он может атаковать другую цель, двигаться или делать что-то еще. Ограничения распространяются на атаки, атакующие область, если в этой области есть другие цели.

Заклинание тут же завершается если субъект пытается атаковать или выполняет какие-то агрессивные действия.

Убрать проклятие*

Священник 3
Длительность: мгновенная
Расстояние: касание
Заклинание убирает одно проклятие с существа, если оно сделает спас-бросок от магии. *Убрать проклятие** не убирает проклятие с проклятых щитов, оружия, брони, хотя позволяет существам, которые носят эти предметы снять их с себя и избавиться от них. *Убрать проклятие** рассеивает и предотвращает *Наложить проклятие*.

Наложить проклятие (обратная версия заклинания) может принести любое количество неприятных эффектов своей жертве, определяемых ведущим и заклинателем. Типичные возможности ограничены не более чем -2 на спас-броски, -4 к попаданию, снижение атрибута на 50%. Эффект может выражаться в любом количестве креативных симптомов. Жертва может избежать наложения проклятия сделав спас-бросок.

Убрать страх*

Священник 1
Длительность: смотри ниже
Расстояние: касание
Это заклинание вселяет мужество в субъект и потенциально может убрать эффект страха, вызванный заклинанием, так как позволяет субъекту выполнить повторный спас-бросок с +1 на уровень заклинателя. Также субъект автоматически успешен при проверки морали, количество раундов равное уровню священника. *Убрать страх* рассеивает и предотвращает *Вызвать страх*.

Вызвать страх (обратная версия заклинания), заставляет субъект, которого коснулся заклинатель бежать прочь в ужасе и истерике, количество раундов равное уровню священника. За раунд он преодолевает расстояние равное его обычной норме бега. Спас-бросок от магии спасает от указанного эффекта.

Увеличение*

Колдун 1
Длительность: 1 ход/уровень
Расстояние: 2 метра/уровень
Для волшебной силы нет разницы между большим и малым размером также как и в расстоянии между предметами; все это ограничение разума колдуна. Иногда чистейшая природа магии касается объект, что провоцирует его рост, пропорционально увеличивая вес и наносимый урон. Одно существо увеличивается в размере на 20% за каждый уровень колдуна вплоть до троекратного увеличения. Неодушевленные объекты имеют половину эффективности заклинания — они увеличиваются на 10% за уровень и максимум могут удвоиться в размере. Колдун может влиять на 2 кубических метра на уровень живого материала или на 1 кубический метр на 2 уровня не живого материала.

На свойства волшебных предметов заклинание не влияет. Например, палочка будет иметь те же функции, хотя по размерам она будет как посох, и зелье будет иметь столько же доз, хотя пить его можно дольше. Объекты становятся сильнее и тверже, таким образом, маленький камень будет весить как большой булыжник, а увеличенный человек

будет иметь силу типичную для нового размера (как у огра или у гиганта, например). Наносимый урон увеличивается на тот же процент что и рост.

Уменьшение (обратная версия заклинания) уменьшает объект в тех же пропорциях и по тем же правилам. В обоих версиях, если объект желает защищаться, можно сделать спас-бросок.

Удерживать монстра

Колдун 5
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 48 метров
Это заклинание парализует любое живое существо, если оно не сделает спас-бросок от магии. Цель заклинания находится в сознании и полностью осознает что происходит вокруг, может нормально дышать, но не может предпринимать никаких действий, включая способность разговаривать. Заклинание можно создать на группу из 1d4 существ. Если создается на одно существо его спас-бросок будет идти с штрафом -2.

Парализованные летающие существа не могут махать крыльями и падают, если заклинание застала их в полете. Парализованный плавец не может плыть и может утонуть.

Если, благодаря эффекту волшебного предмета или заклинания необходимо частично убрать паралич, проваленный спас-бросок накладывает эффект обратной версии заклинания *Ускорение*,* вместо полного обездвиживания цели.

Удерживать персону

Колдун 3
Длительность: 2 раунда/уровень
Расстояние: 48 метров
Это заклинание создает мистическую силу (уникальную для каждой формулы заклинания; различные формы должны быть исследованы и подготовлены раздельно), которая поражает только людей или гуманоидов (кроме эльфов). Цель становится парализованной, если не сделает спас-бросок от магии. Она находится в сознании и полностью осознает что происходит вокруг, может нормально дышать, но не может предпринимать никаких действий, включая способность разговаривать. Заклинание можно создать на группу из 1d4+1 существ. Если создается на одно существо его спас-бросок будет идти с штрафом -2.

Персонажи, чем уровень выше уровня заклинателя, не подвержены заклинателю, так как вызванная сдерживающая сила не достаточна сильна для того чтобы влиять на них. Также не подвержены заклинанию мертвецы и существа без разума.

Парализованные летающие существа не могут махать крыльями и падают, если заклинание застала их в полете. Парализованный плавец не может плыть и может утонуть.

Если, благодаря эффекту волшебного предмета или заклинания необходимо частично убрать паралич, неудачный спас-бросок накладывает эффект обратной версии заклинания *Ускорение*,* вместо полного обездвиживания цели.

Удерживать проход

Колдун 1
Длительность: 2d6 ходов
Расстояние: 4 метра
Это заклинание волшебным образом запирает дверь, ворота, окно или засов из дерева, металла или камня. Заклинание закрывает проход так, как если бы он был безопасно закрыты обычным образом. Удачное применение заклинания *Тук-Тук* или *Рассеять магию* снимает эффект.

Улучшение памяти

Колдун 4
Длительность: мгновенная
Расстояние: 0
Позволяет колдуну подготовить или восстановить дополнительные заклинания. Вплоть до 3х уровней заклинаний может быть восстановлено или подготовлено сверх нормальных возможностей колдуна на его уровне. Можно создать любую комбинацию заклинаний. Например, одно заклинание 3го уровня или три заклинания 1го уровня.

Если заклинания должны быть восстановлены, создается Улучшение памяти, которое восстанавливает в памяти колдуна созданные им ранее заклинания, суммарным уровнем 3, как будто они были подготовлены обычным образом.

Управление погодой

Священник 7
Длительность: 4d12 часов
Расстояние: 0
Быть святой силой — значит управлять природным порядком и это заклинание могущественное проявление такого управления, которое позволяет поменять погоду в определенном районе. Создание заклинания занимает целый ход. Еще через d4 хода появятся новая погода.

Священник может управлять общими тенденциями погодных условий, такими как направление и интенсивность ветра, но не может контролировать конкретные ее проявления. Например, не может указать место, куда ударит молния или путь по которому пройдет торнадо.

Противоречивые погодные условия не могут действовать одновременно. Управление погодой может убрать атмосферные явления (природного или иного происхождения) или добавить новые. Если погода совсем чужда для текущего района, длительность заклинания делится на два.

Управляемое отображение

Колдун 6
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 4 метра / уровень
Колдун создает наполовину реальную версию себя. *Управляемое отображение* пахнет, выглядит и издает звук в точности как он, но не является материальным. Полностью повторяется мимика колдуна, включая манеру разговора, звуки и эффекты заклинаний исходят от изображения. Вообще, дистанционные заклинания (но не те, где надо касание), могут быть созданы от изображения, а не от колдуна! Если кто-то коснется изображения, либо рукой, либо оружием, которое держит рука — изображение исчезает. Хотя, дистанционное оружие либо пролетает сквозь изображение, либо отображает ложное попадание, но в любом случае без вреда для колдуна.

Ускорение*

Колдун 3
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 24 метра
Это заклинание заставляет существо двигаться и действовать быстрее обычного. Влиянию подвергается одно существ на уровень в пределах диаметра 24 метра. Оно может сделать удвоенную норму своих действий за раунд и автоматически выигрывает инициативу. В связи с этим норма его передвижения (включая движение по земле, закапывание, лазание, полет) удваивается. Эффект от многих заклинаний *Ускорение** не складывается. В ускоренном режиме можно создавать только одно заклинание.

Заклинание *Ускорение** рассеивает и предотвращает любые эффекты замедления.

Замедление, обратная версия заклинания, делит на два количество атак и норму передвижения, включая создание заклинаний, таким образом существо может создавать заклинание (да и вообще действовать) один раз в два раунда.

Условие

Колдун 6
Длительность: мгновенно
Расстояние: 0
Это заклинание позволяет колдуну создать другое заклинание на себя, которое возымеет эффект не сразу, а при наступлении какого-то определенного условия, которое он опишет. Заклинание, используемое совместно с заклинанием *Условие* может быть только таким, где можно указать колдуна в качестве цели.

Условие срабатывания заклинания должно быть четким, хотя может быть обобщенным. В любом случае заклинание *Условие* создает подчиненное заклинание когда это условие срабатывает. Если условие сложно или слишком запутано оба заклинания исполняются, но не имеют никакого эффекта. Подчиненное заклинание срабатывает только при наступлении определенных условий, даже если срочно надо создать его раньше.

Только одно заклинание *Условие* может быть активно; если создается второе, первое (если еще активно) рассеивается.

Хаос

Колдун 5
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 48 метров
Заклинание соединяет существ с великой правдой мироздания, что серьезно подавляет их, делая поведение абсолютно непредсказуемым. Все существа в пределах 12 метров радиуса от точки действия заклинания становятся смущенными (эффект смотри ниже) и только колдуны, воины, гномы и существа с интеллектом 4 и ниже могут сделать спас-бросок. Существа которые провалили спас-бросок (тестируется каждый раунд) действуют случайным образом в зависимости от эффекта:

1. Атакуют заклинателя или его союзников
2. Действуют как обычно
3. Бессвязно что-то бормочут
4. Бегут от заклинателя весь раунд на полной скорости

5. Атакуют ближайшее существо
6. Атакуют своего союзника

Если существо не может выполнить указанное действие — оно просто начинается бессвязно бормотать весь раунд. Существо, которое бежит прочь от заклинателя, не делает спас-бросок в следующем раунде, так как выходит из области действия заклинания.

Хватающая рука

Колдун 7
Длительность: 1 раунд/уровень
Расстояние: 4 метра/уровень

Виртуальная рука автоматически хватает одного оппонента, если он не сделает спас-бросок от парализации. После этого он считается обездвиженным и может передвигаться по воле заклинателя со скоростью 24 метра. Так называемая «рука» не имеет материальной формы, поэтому союзники жертвы не могут «разжать» захват, и она не блокирует атаки по жертве.

Хождение по воде

Священник 3
Длительность: 1 ход / уровень
Расстояние: касание

Субъект заклинание получает божественное благоволение и наделяется способностью ходить по воде или другой жидкой поверхности, так как будто бы он ходит по земле. Жидкость становится твердой для ходящего по ней, поэтому он не сможет, например, дойти до середины озера и взять что-то лежащее под поверхностью воды. Если жидкость представляет опасность (лава, кислота), субъект все также ей подвергается. Субъект может прекратить заклинание в любой момент.

Чтение магии

Колдун 1
Длительность: мгновенная
Расстояние: 0

Под словосочетанием «Чтение магии» подразумевается расшифровка магической надписи на объекте — книге, свитке, оружии и тому подобное, которая без этого заклинания будет просто не читаемой. В нормальных условиях это не вызывает создание заклинания содержащегося в надписях, хотя это может произойти в случае проклятого свитка. Все книги заклинаний записаны таким образом, что только Эльф или Колдун, владельцы этой книги, могут расшифровать ее без применения этого заклинания. Каждое применение *Чтение магии* позволяет расшифровать 1d4 предметов.

Если персонаж утратил доступ к заклинанию *Чтение магии* (например, украли книгу заклинаний или она была уничтожена) - он должен исследовать это заклинание, так как будто оно ему неизвестно и записать в новую книгу заклинаний.

Щит

Колдун 1
Длительность: 2 хода
Расстояние: касание

Колдун является повелителем материи, и может приказать объектам летящих в него остановится. Таким образом, заклинание защищает колдуна от множества атак, которые пытаются нанести ему вред. Против дистанционных атак его класс брони становится равным 19 или 17 против любых других атак. Даже если атака попадает, он получает на 1 повреждение меньше.

Эфирная дверь

Колдун 7
Длительность: 1 использование / 2 уровня
Расстояние: касание

Это заклинание создает эфирный проход через деревянную, гипсовую или каменную стену, но не через другой материал. Проход 4 метра длинной и 2 метра диаметром. Фазовая дверь невидима и недоступна для всех существ кроме заклинателя и только он может использовать этот проход. Заклинатель исчезает когда входит эфирную дверь и появляется когда выходит. Если заклинатель желает он может взять еще одно существо (размером с человека или меньше) для прохода через дверь, но это считается как два использование двери. Через дверь не может пройти свет и звук или другие эффекты заклинаний, также через двери нельзя смотреть. *Эфирная дверь* Может быть рассеяна при помощи заклинания *Рассеять магию*. Если это произошло, когда кто-то был внутри, он безопасно появляется снаружи.

Языки*

Священник 6
Длительность: постоянная
Расстояние: 0

Это заклинание позволяет священнику вести разговор с конкретной личностью. Это не дарует священнику возможность говорить на еще одном языке, также как и не дарует возможность этому существу освоить язык, просто священник и существо понимают друг друга. Если по каким-то причинам существо не желает подобного общения оно может сделать спас-бросок.

Бормотание (обратная версия заклинания) накладывает на жертву проклятие, которое гарантирует что она не будет понимать и не будет понята своими лучшими друзьями. Священник должен коснуться жертву и она может сделать спас-бросок.

Ясновидение

Колдун 3
Длительность: 1 ход/уровень
Расстояние: смотри ниже

Вы можете наблюдать за событиями, происходящими в удаленном месте. Вообще нет ограничений по расстоянию до этого места, но заклинатель должен быть с ним знаком или оно должно быть очевидным — как, например, верхний этаж башни на которую смотри заклинатель или за дверью перед которой он стоит. Заклинание не может проникнуть сквозь металл; любые металлические листы, находящиеся между заклинателем и целью делают невозможным использовать заклинание. Заклинатель может слышать звуки в 4 метрах от точки действия заклинания и видеть все так как будто бы он находится в данной точке, но смотрит во все стороны сразу (заклинание отображает проекцию области в его разуме).